„Only Amiga Makes It Possible"

3. szám

Amiga MANIA

2011 december



+ FEJLESZTŐI INTERJÚ DRAGON GYÖRGY, GYU-VAL!

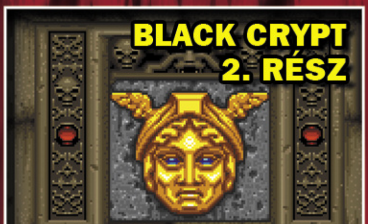
UTAZÁS IDŐSÍKOKON ÁT: AZ ŐSKOR

MORPHOS 2.7, OSX ÉS UBUNTU MAC MINI G4-EN










FIRST CONTACT
AmigaONE
X1000
Pre-order
www.amigakit.com/x1000
AmigaONE
X1000

Impresszum

Amiga Mánia

Szerkesztőség

Alapító és Kiadó:
Gáspár Márton Imre (Reynolds)
reynolds@amiga.hu

Az Amiga Mánia postacíme:
2310 Szigetszentmiklós,
Melinda u. 2/C.

Társszerkesztő:
Soponyai Viktor (dh1)
dh1@amigaspirit.hu

Szerkesztőségi tagok:
Hevesi József (Hevő)
Kékesi Kornél (Kroki78)
Papp László (Maverick)

Korrektor:
Sári Gábor (sAGA)

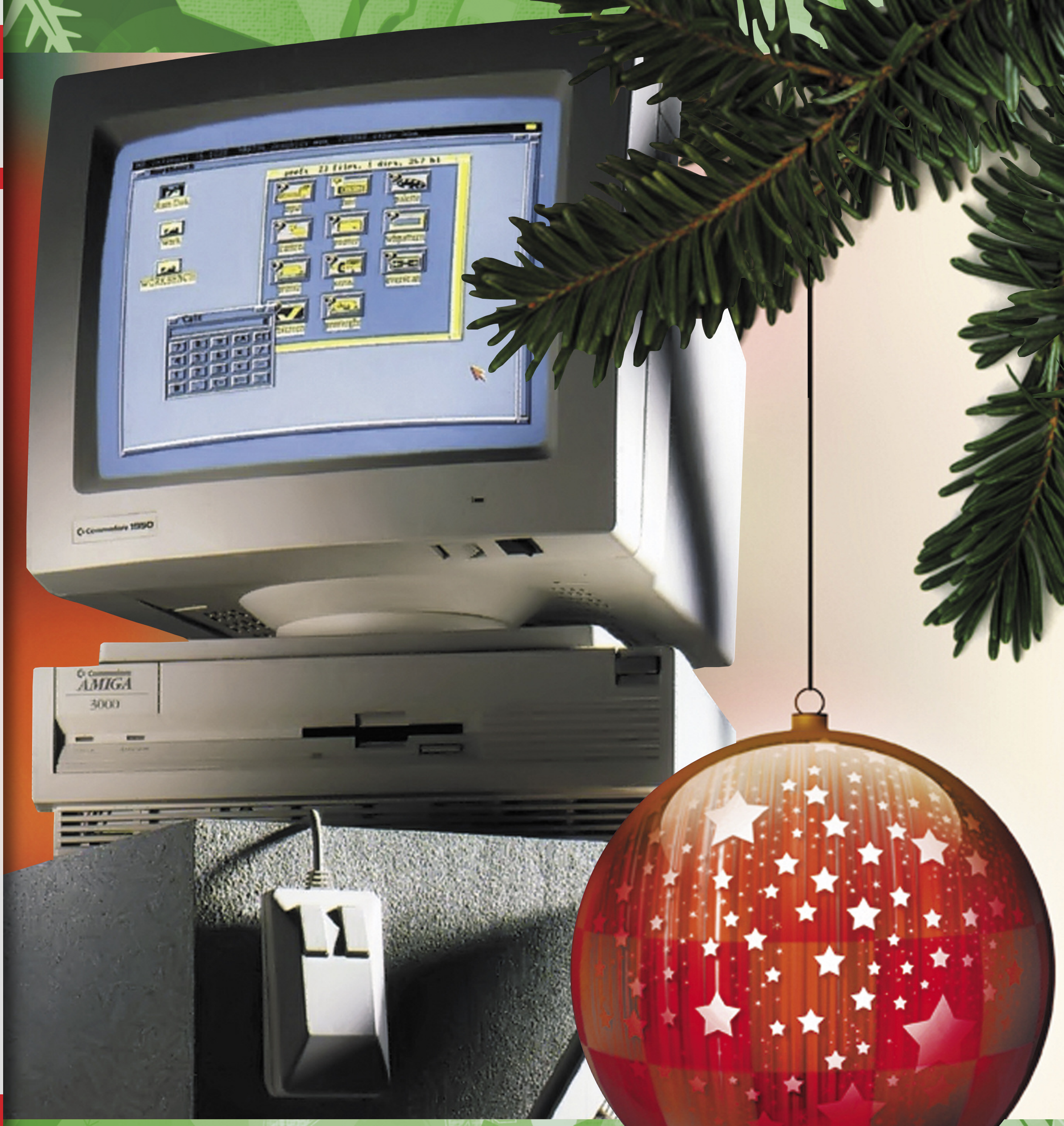
Laptervezés, borító és tördelés:
Soponyai Viktor (dh1)

Címlap:
Abandoned Places – Electronic Zoo

Startup-sequence fotó:
Commodore International Limited

A lap megrendelhető
a szerkesztőség postacímén
vagy e-mail-ben:
amigamania@amigaspirit.hu

Tartalom



Startup-sequence

Közeleg a Karácsony, amikor mindenki igyekszik kicsit több időt tölteni szerettei és Amigái, körében. Bizony, elérkeztünk 2011 végéhez, és bár volt nem kevés akadály előttünk, újságunk jelen száma is azt mutatja, újabb lépést tettünk meg azon a hosszú úton, amelyen – főleg a fénykorban – oly sokan elindultak velünk együtt.

Apropó fénykor: vélhetően több lelkes olvasónk is jelen volt a GURU lemezújságot újraindító partin. Véleményem szerint kiváló hangulatú délután volt, remélem most, hogy az a kiadvány is kiléphet a fogyasztói termékek élettartam-lefutásának árnyékából, méltán lesz még inkább valóban örökéletű.

E havi különlegességünk, amelyekkel még szélesebb tömegeket szeretnénk magunk mögé állítani, egy igazán egyedi téma, ami a MorphOS MacMini-n történő használatára segít felkészülni. Bár lapunk alapvetően a klasszikus értékekkel foglalkozik, azért akad olyan téma, ami a NextGen vonalon is említésre érdemes. Ha pedig eddig valakit az előkészületek komplikáltsága riasztott el, az írás talán segít a bizonytalankodókat is megerősíteni. Emellett egy újabb színfolttal szeretnénk még vonzóbbá tenni munkánkat, így a tervünk, hogy olyan programokat mutassunk be, amelyek sosem jelentek meg, ellenben vagy elérhető a teljes változat a készítők jóvoltából, vagy a letölthető demóverzió ígéretes annyira, hogy bármely Amigás érdeklődésére számot tarthat.

Jelen szám egyébként a folytatások jegyében jött létre, hiszen a DirOpus, valamint az RPG-k ismertetése is ez alkalommal ér véget. Indul viszont egy kis időutazás, amely szintén a következő számokban fog újra feltűnni. Találhatsz ismét technikai infókat, hogyan biztosítsd gépeid további megbízható üzemelését. Biztos vagyok benne, fáradozásunk ezúttal sem hiábavaló. Vágjunk hát bele, de előbb még a csapatunk nevében is ezúton kívánok Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet!

Reynolds



PPC E-UAE JIT életjel

Új-Zélandra költözött hazánkfia, az AmigaOS4 68k emulátorát (Petunia) és még számos komolyabb amigás fejlesztést jegyző Rajnai Álmos (Rachy) hírt adott az E-UAE Amiga emulátorhoz készülő Just-In-Time alapú Motorola 680x0 processzor emulációs mód készültségi állapotáról. A háttérben eddig is komoly munkát folytatott és inkább a munkára koncentrált, minthogy infókkal tömje a fejünket.
Elmondása szerint ő csak az AmigaOS4 verzió elkészítését ígérte meg és ennek megfelelően ezen a verzión dolgozik. Más portra nincs sajnos ideje illetve ahhoz az adott rendszer beható tanulmányozására és ismeretére lenne szüksége. Viszont a forráskód GPL licenc alatt fog megjelenni, így bárki elkészítheti majd a neki tetsző géptípusra és rendszerre a megfelelő verziót.
Ezen kívül nem kíván foglalkozni az E-UAE ismeret hibáival sem. A JIT kód megírását akadályozó esetleges hibákat kijavítja természetesen. Sajnos a chipset emuláció sem kerül frissítésre és a sebességét sem optimalizálja.
Bízzunk abban, hogy a PPC procik a JIT-tel megtámogatva majd úrrá lesznek ezeken a lassító tényezőkön. A JIT elsősorban azoknál a programoknál fog sebességnövekedést produkálni ahol a processzor maga (68020 feletti) eredetileg is tartalmazott utasítás cache-t és az be is volt kapcsolva felhasználáskor. Tehát ha a játék nem tud ezekkel a processzorokkal megbirkózni, akkor sajnos a JIT nem fog tudni segíteni. Hogy miért? Azért mert nagyon nehéz kimutatni az önmódosító kódot. A Petunia fejlesztése során sokat foglalkozott ezzel Rachy és még most sem teljesen megoldott a probléma, de megfelelő teljesítményt nyújt így is az emuláció. Nagy valószínűséggel az OS barát 68k felhasználói programok sebességét pozitív irányba fogja befolyásolni a JIT (gyorsabb LightWave?! :).
Várhatóan 2012. február 12-ére készül majd el a nagy mű. A JIT nem lesz része az OS4 68k emulátorának. Az ok egyszerű. Az egy teljesen más kód. Nehéz lenne az összefésülése a Petuniával. S különben is minek nyúljunk ahhoz, ami már szinte most is tökéletes. Hogy vajon melyik lesz a gyorsabb? Ezt még Rachy sem tudja. Elképzelhető, hogy egynémely alkalmazásnál az egyik, másoknál a másik teljesít majd jobban. Várható egy előzetes a final release kiadása előtt! Talán Karácsonyra?! :)

WEB LINK: http://euaejit.blogspot.com/



Halhatatlan zenék

Megjelent az Immortal 4 zenei CD. Az Immortal egy Amigás játékzenék remake-jeit tartalmazó nagyszerű audiosorozat. A most megjelent kiadványban két CD lemezen 158 percnyi csodálatos dallam található, mely 35 felejthetetlen, mi több legendás Amigás játék újrahangszerelt, a legújabb stúdió technikát felhasználva elkészített feldolgozását tartalmazza. A sorozat korábbi tagjai is hasonló mennyiségben és minőségben tárolnak audiobiteket. Amiga fanoknak kötelező darab! A munkából hazafelé menet is Amigás zenék szólhatnak a füledben és a szívedben!

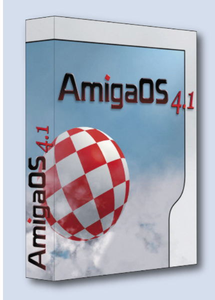
WEB LINK: http://tinyurl.com/bopeuhn

Öreg játék, nem vén játék



Lorence Lombardo készíti AmigaOS 3.x rendszerekre a Bermuda Syndrome (Bermuda szindróma) játék portolását. Hírünk alanya a Century Interactive által fejlesztett és a BMG által 1995-ben kiadott, a Flashback-re nagyon hasonlító arcade, ügyességi mászkálós kategóriába tartozó modern, SDL alapú motort kapó játék lesz. A teljes működéshez szükségünk lesz az eredeti játék, vagy demó adatfájljaira is. Reméléhetőleg az SDL port nem állítja nehézség elé a Classic Amigákat. Az archívum megtalálható az Aminet-en is. Teszteljétek!

WEB LINK: http://tinyurl.com/d33vxak

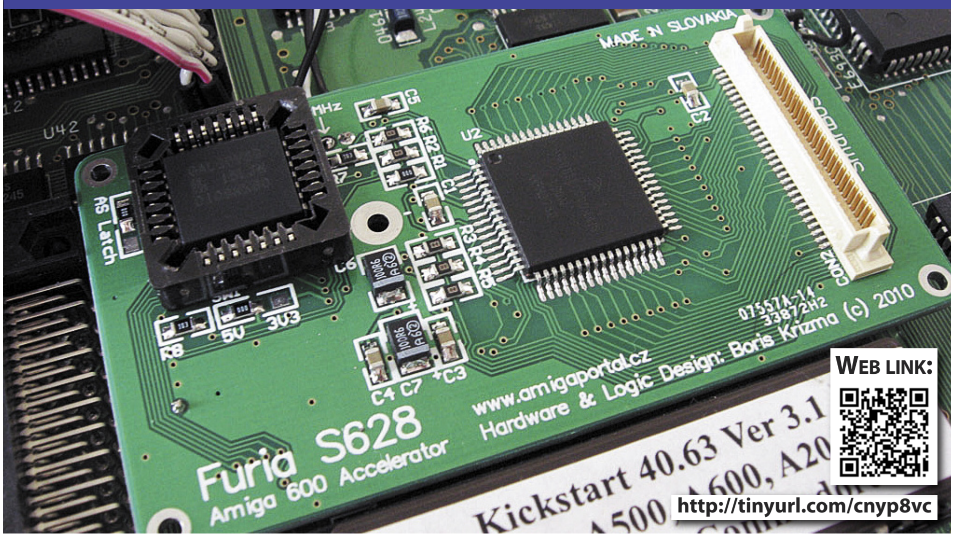


AmigaOS 4.1 Update 4

A Hyperion féle AmigaOS fejlesztői csapat vezetője, Steven Solie bejelentette a hivatalos AOS blogjukon, hogy a fejlesztői és a tesztelői csapatuk már dolgozik az AmigaOS 4.1 negyedik frissítésen. Köszönhetően a sok regisztrált felhasználónak sikerült számos Update 3-as hibát azonosítani és lokalizálni. Ezúton köszönik a felhasználók áldozatos munkáját! Az AmigaOS csak a közvetlen vásárlói visszajelzések által lehet egyre jobb és jobb. Tehát hamarosan várható az új frissítés a megszokott hibajavításokkal és néhány meglepetéssel. A 4-es frissítést még várhatóan az ötös követi majd, ezután pedig emelik a tétet és 4.2-esre nő az OS verziószáma, számos újdonsággal és rég várt funkciókkal. Sok sikert kívánunk a fejlesztőcsapatnak!

Apró cseh fúria

Nagyon jó éve van az Amiga 600 tulajdonosoknak. A sokadik bővítőkártya kerül végső, megvásárolható stádiumba 2010-ben. Az új Furia S628-as fantázianevű gyorsító kártya egy cseh Amigás kollégа mesterműve. Sajnos elég kevés jellemző és információ látott napvilágot a kártyáról és az is ékes cseh nyelven, de azért megpróbálom összefoglalni a tudnivalókat.
A kártya az órajelet az alaplapról veszi, ezért az installálása bár pofon egyszerű, de előtte kicsit hegeszteni kell az A600-as alaplapján. Három kábelt kell a megadott pontokra beforrasztani a motheren. Ezek után már csak az alaplapi 68000-esre kell a szokott módon rácuppantani a kártyát. Nagyon pici és kompakt lett a vas. Csak 32 cm² a mérete. A CPU egy MC68SEC000 10MHz (Motorola) 28MHz-re húzva és egy kerámialappal hűtve.
Egy PLD GAL (20V8/5ns (Abel)) teljesít szolgálatot még a kártyán az IDE-bus kezeléséhez. A GAL-nak köszönhetően az IDE sebesség FastFileSystem-el 1,55 MB/s, míg PFS3-al 1,9 MB/s-ra nő az A600 alap 600 Kbyte / másodperces bukdácsolásához képest. Csakis CompactFlash kártyát alkalmazhatunk, mert nem támogatja a régi lassú HDD-ket az áramköri lap. A GAL a PCMCIA port CF olvasási sebességét is felgyorsítja 2MB/s-ra.
A kártyán alapból, forrasztott módon 2 MB FastRAM (SRAM 3v3) található. Ebből 1,5 MB automatikusan konfigurálódik ($ C00000 / $ D7FFFF) míg a maradék 512 KB Zorroll-es RAM szoftverből éleszthető. Egy SmartBUS nevezetű csatlakozó lakik még a Furia jobb oldalán. Ez egy RAM-bővítési lehetőség a későbbiek során plusz 4 vagy 8 MB teljesen auto-config FastRAM számára.
A kicsike 2,94 MIPS teljesítménnyel robog, mely az A600 sebességének pont a 5,33-szorosa (egy Elbox 4MB-os bővítővel felszerelt A1200-nél a Furia akár 5%-kal is gyorsabb lehet). A későbbi FastRAM bővítés is emelni fogja az elérhető sebességet és reakcióidőt.
A kártya Kickstart 3.1 kompatibilis, sőt a legjobb azzal használni. A tesztek alapján a WHDLoad-os játékok kiválóan működnek vele. A WHD kompatibilitási problémák száma elenyésző. Az ára a legérdekesebb és a legörömtelibb: mindösszesen csak 69 euró!



WEB LINK: http://tinyurl.com/cnyp8vc

DigiBooster 3 béta

Grzegorz Kraszewski 4 éves kemény munka után kiadta a DigiBooster 3 tracker nyilvános béta verzióját. Három változatban tölthető le: klasszikus Amiga gépekre, AmigaOS 4 és MorphOS rendszerekre. A DigiBooster 3 letölthető itt: **http://digiboosterpro.de/do-wnloadse.php.**

ACube Online bolt

Az ACube Systems büszkén jelentette be, hogy elérhetővé tette a régóta ígért és várt új online boltját. A bejelentés napjától fogva minden általuk forgalmazott termék ezen webshop-ból rendelhető meg. A bolt központi helyen, termék elérhetőségekkel, leírásokkal és az aktuális, naprakész ár és a szállítási költségekkel várja a kedves vásárlókat. Biztonságos és védett szerveren lehet leadni a rendeléseiteket. A bolt beindításának örömére az ACube néhány termékének árát csökkentette.

AROS: Atomot neki

Nikos Tomatsidis készíti az Acer Aspire One (Intel Atom CPU) laptopokon használható ingyenes, AROS bázisu AspireOS-t. Jelenleg az 1.4-es verziószámnál tart a fejlesztés. Direkt ezen hordozható masina hardverére írja a srác a drivereket. Elméletileg működhet majd más hasonló felépítésű rendszereken is, de az elsődleges fejlesztési platform az Acer gép. Az OS tartalmaz mindent amit az AROS jelenleg is nyújtani tud. Történt még néhány kisebb fejlesztés hardver specifikusan és egy új változatú Wanderer DOSBox emulátor jár hozzá.

Próság 68000-en

Toni Wilen (a WinUAE fejlesztője) kiadta a PFS3 (Professional File System) első béta verzióját, kifejezetten a 68000-es procira és Kickstart és 1.x-re optimalizálva. A jelenleg béta stádiumban leledző rendszer számos megkötést tartalmaz még. Toni felhívja a figyelmet az előforduló gyakori problémákra, mint például az adatvesztés lehetőségére is.

Szeretnél otthon játéktermi hangulatot érmedobálás nélkül?

Hugue a Nouvel ismertebb nickjén HunoPPC AmigaOS 4.x-re újabb verziójú Neo Geo játéktermi konzol emulátort adott ki GngeoNG néven.
Ez egy videojáték konzol, mely kereskedelmi forgalomban valaha megvásárolható volt, illetve játéktermi pénzbedobós automataként találkozhattunk vele. Ezen gép forgalmazására és a programellátásra egy vállalatot hozott létre az SNK 1990-ben. Összesen 154 játékot adtak ki a rendszerre.
Az új verzió akár 60%-kal is gyorsabb lehet. Menüből kapcsolható a függőleges szinkronizáció (mely problémákat okozhatott a korábbi verziókban), a mintavételezési frekvencia akár 44100 Hz is lehet, két joystick támogatás. Számos, a felhasználók által jelzett hiba javításra került a mostani kiadásban. Archívum megtalálható és letölthető a OS4Depot-on.

Web link: **http://tinyurl.com/d7vb9fq**



Hyperion: Amiga notebook bejelentve

Szinte az összes korabeli Amiga versenytársnak volt hordozható változatú rendszere is a desktop gépek mellett. Egy A600 vagy A1200 elég könnyen szállítható, de azért mobil eszközként definiálni elég merész vállalkozás lenne. Különösen, hogy mind áramellátás mind képernyő szempontjából külső eszközök segítségére szorul.
Anno a Commodore két hordozható eszközt fejlesztett ki. Egyik a mobilitás megcsúfolásának tekinthető tekintélyes súlyú C64SX, míg a másik a Commodore LCD, mely korai előfutára volt a mai laptopoknak. Sajnos ez utóbbi soha nem jelent meg, hála a Tandy áldásos tevékenységének. Míg a konkurnes cégek (Apple, Atari stb.) kihozták a saját laptop generációjukat, mi Amigások a hónunk alá csapható, konnektortól nem függő gép nélkül maradtunk, pedig az Alma épített teljes értékű 040-essel is PowerBook-ot! Hol itt az igazság?
Éppen ezért csodálatos a következő jó hír az Amiga rajongók nagy örömére, hiszen réges régóta várunk már egy hordozható gépre. Az idei AmiWest kiállításon az OS4-et is fejlesztő Hyperion bejelentett egy PowerPC alapú, netbook kategóriába tartozó OS4 kompatibilis gépet. Az árcédulát megpróbálják 300 és 500 dollár közé belőni (jelenleg 70-115 000 Ft) mely már az OS4-et is tartalmazza. Ez a konfiguráció tökéletes belépő-szintű Amiga gépet ad majd a kezünkbe.
Ha sikerül tartani a terveket, talán többen ismerkednek meg az AmigaOS által nyújtott varázslatos világgal, illetve a kisebb pénzű fanok is modern, következő generációs és jó teljesítményű rendszerhez juthatnak, elfogadható áron.
Mit várhatunk ettől a géptől? Túl sok információt nem adtak ki a kommünikében. Egy OEM kiszerelésű, jelenleg prototípus stádiumban lévő konfigurációról van szó. Integrált grafikus chip (típusa ismeretlen), 512 MB RAM (bővíthető), néhány gigabájtnyi tárterület és a szokásos portok: USB / Audio / Ethernet, vezeték nélküli hálózat. Az AmigaOS4 már fut rajta, de erősen béta állapotban leledző, korai verzióról van még csak szó.



A Hyperion bejelentése alapján a gép és a hozzá idomított OS4 megjelenése valahol 2012 közepén várható majd.
Ez nagyon izgalmas hír, izgalmas időket élünk Amigás körökben. Néhány évvel ezelőtt még borúsan láttuk a helyzetet, de mostanában mozgolódni látszik az Amiga piac. Az ACube-Systems új gépei, az X1000 végre már a célegyenesben és most, ha a híreknek hihetünk, egy igazi Amiga laptopot is megkaparinthatunk.

Web link: **http://tinyurl.com/6z2l9rs**

Jack a remek ezermester



Letölthető az OS4-re fejlesztett Jack 2.4-es verziója. A Jack egy igazi ezermester program, szinte nincs is olyan apróság, amire ne tudnánk használni. Jack jellemzői röviden:

- App Store hozzáférést biztosít az összes OS4Depot alkalmazáshoz
- App Store regisztráció esetén egytől ötig, csillagokkal értékelhetjük az adott programot
- JackTunes: Samba hálózaton keresztül képes iTunes-t futtató gépek zenei könyvtárait lejátszani
- Capture: egyszerű képernyőmentő funkció
- Beépített Amiga tudás-bázis
- Időjárás adatok a Desktopon, helyi adatokkal
- Naptár és idő a Desktopon lokális adatokkal
- Alap fájlkezelő: törlés / átnevezés / comment írás stb.
- Gyors hozzáférés az OS4 System Preferences panelhoz
- Integrálja a Workbenchbe a WordNet online angol szinonimaszótárt
- Számológép, rendszer-szintű, gyors kereső modul
- Google valutaváltó

Web link: **http://tinyurl.com/7zuu9e4**

Kicsi a bors ...

A Convierteme az Airsoftsoftwair Hollywood nevű, szinte minden amigás platformon futó, multimédia orientált fejlesztőprogramjával készített képszerkesztő program. Nagyszerűsége az egyszerűségében rejlik. Amiga OS 4.x verzió érhető el belőle (meg valami winfos XP-s is de hát ez itt kit érdekel :). Szerkesztgethetjük képeinket, melyeket például fel tudunk használni weboldalakhoz, egyéb nem bonyolult projektekhez. Változtatható a képek mérete, állítható a jpg minőség, vízjelet adhatunk a képhez (saját logóval), elforgatható a kép és formátumok közötti konvertálásra is alkalmas. A képátméretezés százalékos és pixel (szélesség és magasság) érték megadással is működik. Többnyelvű támogatás. Használjátok! A készítő (Morgue Soft Ltd.) folyamatos fejlesztést ígér. Akár még egy jópofa rajzolóprogram is születhet belőle.

Web link: **http://www.morguesoft.eu**

Mi a vektor ...

A Carsten Siegner által fejlesztett MagicalInk nevű, MUI alapú, vektorgrafikus rajzolóprogramnak most megjelent az 1.0-ás verziója. A vektorgrafikus objektumok mellett szövegekkel és bitmap képekkel is dolgozik, többoldalas dokumentumtámogatás, képes Word95, OpenOffice Draw és SVG-Clipartok betöltésére, PDF, EPS és SVG állományokat elmentésére, PNG-be exportálásra, mindezt teljes UTF-8 támogatás mellett. A MagicalInk 1.0-ás verziószámából és a futtató platformból is látszik, hogy nem a nagy cégek operációs rendszerein futó vektorgrafikus programok ellen szánja a készítője, azokat nem váltja ki. Azonban egyedi rendszereken dolgozó grafikusoknak nagy segítséget jelent, illetve végre jó úton haladnak a programfejlesztések, hiszen valahol el kell kezdeni a csatlakozást a vezető rendszerekhez.

Web link: **http://tinyurl.com/cs73wm8**



Fotó: Jonathan C. Warfield

Commodore Amiga 2000, 1500 és 2500

A Commodore 1987 márciusában szinte párhuzamosan az Amiga 500 bejelentésével (pár hónap eltéréssel) mutatta be az Amiga 2000-et. Ezt a rendszert már a profiknak szánta a Commodore, bár ez elsősorban csak a Zorro II-es buszrendszer megjelenésében öltött testet. Alapvető rokonságot mutat az A500-zal – egy nagyházas, jól bővíthető ötszázast kaptunk. Természetesen a bővítési lehetőségek nagy száma okán brutális teljesítményű nagygépes szintű Amigát építhettünk, ha vastag pénztárcával rendelkeztünk.

Commodore Amiga 2000

Két évvel az első Amiga után, 1987 márciusában mutatták be a nagyközönségnek az első „nagydobozos" Amigát, ami az A1000-et váltotta fel. Számos előnye volt a korábbi modellekkel szemben.
Hét belső bővítő hely (5 db 100 tűs Amiga Zorro II és 2-2 db 8 és 16 bites ISA slot), 1 videó és 1 CPU slot. Az ISA slotok nem voltak aktiválva, de működésre bírhattuk őket egy Commodore bridgeboard kártyával (IBM-emulátorkártyák: ezek a kártyák egy egész PC-t tartalmaztak – fene a gusztusát annak, aki ilyet szerel a gépébe :). Inaktív slotokat lehet még nem intelligens kártyákhoz is használni, mint például a ventillátor kártyák esetén.
Egy megabájt Chip RAM-ot tartalmazott alapkiépítésben, amely 9 MB-ig bővíthető.
A CPU-t végre frissíteni lehetett, mert egy 86 tűs CPU-slotot is ráfaragtak a nagyvas alaplapjára. Számtalan turbókártya jelent meg a Commodore és egyéb gyártók kínálatában. A gép alapteljesítménye ezzel ugrásszerűen növelhetővé vált.
A video slotba videokártyákat, genlockok, deinterlacer kártyákat lehetett csatlakoztatni, természetesen egyszerre csak egyet.
Ezzel megindult az Amigák felhasználása a videózásban, televíziózásban. Töménytelen mennyiségben készültek amatőr és professzionális hardverek és szoftverek, melyekkel az Amiga végre a profi felhasználók szemében is áhított géppé vált.
Az A2000-ből többféle változat is készült az évek során. A kezdeti kiadású A2000-ek nem voltak túl népszerűek még az Amigás fejlesztők között sem. Ezeket többek között az eredeti Amiga csapat sem támogatta. Ez volt a németországban tervezett és gyártott A2000-A. A sok panasz kezelésére a Commodore két újabb revízióval állt elő az 1987–1990 időszakban (A2000-B, A2000-C – ez már ECS chipset-tel). Ezeket már az USA-ban készítették, az előző széria alapos áttervezésével.
Az A2000-B és C az eredeti tervek ellenére inkább hasonlított egy nagyházas A500-ra mint egy továbbfejlesztett, nagyobb tudású örökösre. A jobb bővíthetősége azonban sikeressé tette, bár az ára jóval magasabb volt, mint egy A500-é.
A B sorozat már ECS lapkakészlettel, 2.04-es Kickstart-tal (KS) volt szerelve. A korábbi példányok hasonlóan az A500-hoz 1.2-1.3-as KS-el rendelkeztek.
A speciális segédchipek azonosak a korábbi modellekkel – kivéve egyet az új Buster-t – csak magasabb revízióban. Az ECS gépeknél már alacsony felbontású képernyő üzemmódokban is akár 32 szín lehetett egyszerre a képernyőn egy 4096 színű palettáról (SuperDenise). Volt 64 színű EHB (Extra Half Bright) mód. Ekkor a 32 valódi szín mellett mindegyik félfényerős változatát is használhatjuk, de ezek már nem független színek. A másik eljárás a Hold And Modify (HAM). Ilyenkor 16 valódi szín alkalmazható, emellett színkeveréssel mind a 4096. Nagyfelbontású képernyőmódokban 16 szín a 4096-ból, nagyon nagy felbontásnál pedig 4 szín egy 64-es palettáról használható egyszerre.
A Buster feladata a busz vezérlése, kezelése a Zorro II és III Zorro slotok I/O műveleteinél.
Új felbontások és képernyőmódok is megjelentek, melyek nagyobb frissítési frekvenciát és/vagy felbontást nyújtottak.
1990-ig volt gyártásban, a Commodore „bányáiban".

Commodore Amiga 2500

1989-ben debütált. Megszólalásig hasonlít egy A2000-re, hiszen az is. Már az A2000-B utolsó verzióin alapult. Az Amiga 2500, (más néven a A2500) nem egy külön Amiga modell volt tehát. Egyszerűen egy csomagban vásárolhattunk meg rögtön egy CBM A2000-et egy Motorola 68020 vagy 68030 alapú gyorsító kártyával. Az Egyesült Államokban és Kanadában volt nagyon népszerű modell. Alapból processzorkártyát és merevlemezvezérlőt tartalmazott. Három verzió létezett. A2500/020 egy MC68020-as 14 MHz-es processzorral és 68881-es matematikai koprocesszorral szerelve. A2500/030 mely 25 MHz-es 030-as CPU-t és egy 882-es matematikai procit hordozott a hátán. Külön AT&T Unix System V Release 4 rendszerű variánst is lehetett vásárolni a Commodore-tól mely egy Ethernet-vezérlőt, egy szalagos háttértárolót és vezérlőkártyát tartalmazott az Unix lemezek mellett. Mivel az A2500-nak is Motorola 68000 volt az alaplapjára integrálva, ami egyébként nem használt, a terve-

zés és a gyártás nem volt költséghatékony. Ezt a Commy-nál is látták és fel is fogták (csodák csodája). Helyette egy 68020 alapú gép tervezésébe fogtak, azzal a szándékkal, hogy egy Zorro-II alapú 020-as gép is legyen a palettán, de a projekt végül más irányba ment el, ebből lett az Amiga 3000, és ekkor debütált a Dave Haynie által fémjelzett új Zorro-III-as busz is. De … mindig van egy de … az A2500 termelése folytatódott az A3000 megjelenése után is, elsősorban azért, mert az eredeti NewTek féle Video Toaster nem fért el a kisebb méretű A3000 házában. Amíg nem jelent meg a Video Toaster 4000, az A2500 volt a leggyorsabb számítógép amivel használni lehetett a legendás Toaster rendszereket.

Commodore Amiga 1500

Ez a lady az Amiga 2000 brit (angol) verziója 1990-ből. Szintén azonos az A2000-el, csak két floppy meghajtót kapott, alaplapon 1 mega Chip RAM-mal és természetesen a gép elején a névtábla is 1500-at mutatott. Volt 1.3-as OCS verzió, ahogy 2.04-es ECS is 1500+ néven. Üzletileg nem igazán volt értelme a gép bevezetésének, csak plusz költségekkel terhelte az amúgy sem bővelkedő Commy pénztárcát. Akkor mégis miért döntöttek a forgalmazás mellett?! A pontos oka rejtély maradt évekig. Bár sokan azt sugallják, hogy a CBM üzleti pozícióinak megtartása okán az Egyesült Királyságban az Amiga 500-hoz megjelent a Checkmate Digital által gyártott asztali konverziós egység – melynek szintén az A1500 nevet adták – ellen lépett fel ezen a módon. Illetve annyi DD-s drájvot halmozott fel a raktáraiban a CBM, hogy a két meghajtóval szerelés tűnt jó ötletnek. A Commy megoldotta a dolgot! :) **dh1**



Az Amiga 2500 az A4000 megjelenéséig a legerősebb gép volt ami Video Toastert használhatott



Amiga 1500 CD-ROM meghajtóval





Amiga 2000 kívül-belül

Commodore Amiga 2000, 1500 és 2500 adattábla

Tulajdonság	Specifikáció
Processzor:	▪ A1500/A2000 – Motorola 68000 7,16 MHz (NTSC) vagy 7,09 MHz (PAL) ▪ A2500 – Motorola 68000 7,16 MHz (NTSC) vagy 7,09 MHz (PAL) – alaplapon Motorola 68020 14 MHz + 68881 Motorola 68030 25 MHz + 68881
Busz sebesség:	7 / 14 / 25 MHz-es
RAM:	1 MB, amely vagy 512 kB „chip” RAM és 512 kB „fast” RAM avagy 1 MB „chip” RAM. Bővíthető 2 MB „chip” RAM-ra (néhány modellnél szükséges hardver módosítás). Bővíthető tovább 8 MB fast RAM-ig CPU frissítés nélkül, avagy akár 128 MB RAM CPU frissítéssel
ROM:	256 vagy 512 kB Kickstart ROM
Chipset:	▪ Original Chip Set (OCS) ▪ Enhanced Chip Set (ECS)
Videó:	12-bites színpaletta (4096 szín) ▪ Grafikus módban akár 32, 64 (EHB módban), vagy 4096 (HAM mód) a képernyőn megjelenő színek száma: 320 × 200 – 320 × 400 i (NTSC) 320 × 256 – 320 × 512l (PAL) ▪ Grafikus módban akár 16 a képernyőn megjelenő színek száma: 640 × 200 – 640 × 400i (NTSC) 640 × 256 – 640 × 512i (PAL) ▪ Csak ECS grafikus módban: 1280 × 200, 1280 × 512i, és 640 × 480p60 (VGA), max. 4 szín 800 × 600i60 (Super72) max. 2 szín
Hang:	▪ 4 × 8-bit PCM csatorna (2 sztereó csatorna) ▪ 28 kHz maximális DMA mintavételi sebesség ▪ 70 dB Jel / zaj viszony

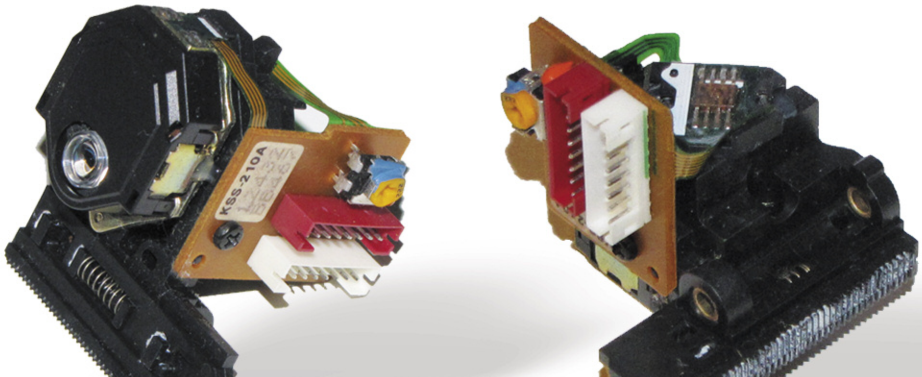
Tulajdonság	Specifikáció
Belső tároló:	3,5" SCSI merevlemez (A2000HD csak)
Hordozható adattároló:	3,5" DD hajlékonylemez-meghajtó (880 kB kapacitású)
Bemeneti / kimeneti portok:	▪ Analóg RGB videokimenet (DB-23M) ▪ Kompozit video kimenet (RCA) ▪ Audió kimenet (2 × RCA) ▪ GENLOCK nyílás (belső) ▪ Videó csatlakozó (belső) ▪ Billentyűzet port (5 tűs DIN) ▪ 2 × egér / Gamepad port (DE9) ▪ RS-232 soros port (DB-25M) ▪ Centronics típusú párhuzamos port (DB-25F) ▪ Floppy disk drive csatlakozó (DB-23F)
Bővítőhelyek:	▪ 5 × 100-tűs 16 bites Zorro II slot (automatikus) ▪ 2 × 16-bites ISA slot (szükséges egy bridgeboard az aktiváláshoz) ▪ 2 × 8-bites ISA slot (szükséges egy bridgeboard az aktiváláshoz) ▪ 1 × 86-tűs CPU / MMU bővítőhely
Operációs rendszer:	▪ AmigaOS 1.2/1.3 (Kickstart 1.2/1.3 és Workbench 1.2/1.3) ▪ AmigaOS 2.0 (Kickstart 2,04 és 2,04 Workbench)
Más:	▪ 2 × előlapi 3,5" meghajtó-hely ▪ 1 × előlapi 5,25" meghajtó-hely ▪ Akkumulátorral támogatott valós idejű óra



AMIGA CD32 TUNING

A Commodore Amiga modellek közül kettő volt, ami külsejében is egyértelműen a szórakoztatás kiszolgálására termett. A CDTV mellett, a CD32 volt az egyik legkiválóbb példája az Amiga létjogosultságának a játék / szórakoztatás szegmens megfelelőségének.



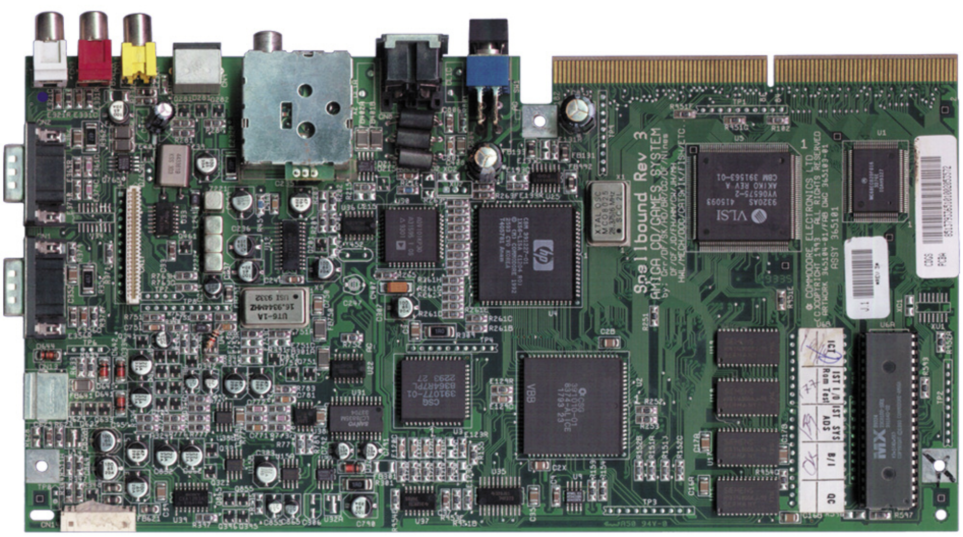


Sony KSS-210ARP típusú optikai fejegység

Sajnos azonban ez a modell is küzd kisebb-nagyobb betegségektől, akár indulásától, akár hosszabb időn át történt aktív használatáig vizsgáljuk e kérdést. Jellemzően két gyengéje van a konstrukciónak, amelyek szerencsére jól orvosolhatóak. Az egyik egy kevéssé zavaró, bár egy igazi gyűjtőt joggal bosszantó probléma, a lecsukható fedél rugójának elmúlása, amely miatt a lemezcserék során mindkét kezünkre szükség van, ha a féltve óvott gyári lemezeket ki-be rámoljuk a gépből. A másik, érdekesebb gond az olvasófej, amely az idő múlásával egyre kevésbé megbízhatóan működik. A tünet felismerése nem könnyű, mivel az egyetlen érzékelhető hiba a használat során, a többszörösére elhúzódó töltési idő. Valóban, a gép rendületlenül pörgeti a lemezt, de jóval több nekifutás árán tud belapátolni minden fontos adatot egy hibátlan, karcmentes lemezről is. Szerencsére a megoldás egyszerű, gyors és költséghatékony. Mint az köztudomású, a CD32 meghajtóját a Sony-tól szerezte be a Commodore, ami annyit tesz, hogy a mai napig könnyen beszerezhető részegységeket tartalmazó perifériáról beszélünk. Nincs ez másképp az optikai fejet illetően sem, a KSS-210ARP típusjelű egységet, illetve annak kiváltó modelljeit bármelyik elektronikai üzletben be tudjuk szerezni. Fontos információ, hogy kétféle forog a kereskedelemben, az egyiken két tüskesoros gyorscsatlakozó, a másikon fóliakábeles bekötési pont van. Szerelési szempontból szerencsénkre az előbbi változat kell a CD32-höz, ám hogy rögvest lássuk az árnyoldalát is a helyzetnek tudni kell, hogy míg a fóliakábeles változat ára forrástól függően 1200-1500 Ft, addig a számunkra fontos darab 3500-4100 Ft között érhető el. Ezek egyébként az elérhető legalacsonyabb árak, mivel van beszerelhető fej jóval drágábban is…

Ezt követően a feladatunk már meglepően egyszerű, tisztán mechanikai szerelés keretén belül kell kicserélnünk a hibás fejet a vadonatúj példányra. Itt ami fontos alapszabály, hogy értelemszerűen alapos ellenőrzéssel és kellő körültekintéssel kell szét- illetve összeszerelnünk a gépet, szem előtt tartva, hogy kerüljük a különböző részegységek feszítését, stb., ezáltal kiküszöbölhető az esetleges sérülésveszély más alkatrészeken. Ha mindent jól csináltunk, összerakva a gépet meggyőződhetünk munkánk sikerességéről, mivel a vas ismét hibátlanul teljesít, gyorsan tölt, akadásmentesen játszik animációkat. A szokásos figyelmeztetés most sem maradhat el, aki eddig csak fényképen látott csavarhúzót, az ne feltétlenül kezdjen bele, egy ilyen fejcsere egy megfelelő szerelőt felkérve sem kerülhet többe 5-6000 Ft-nál.

Reynolds



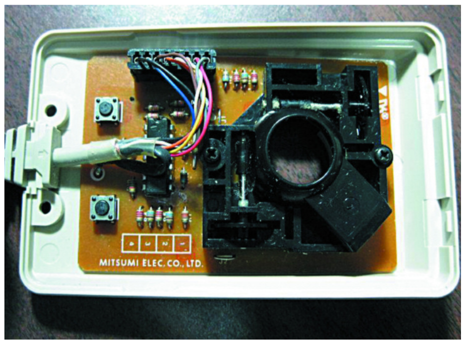
Egérgomb amortizáció

Az egyik legtipikusabb hiba a kezdetektől az Amigás egerekben a két egérgomb valamelyikének meghibásodása. Talán nem szükséges ecsetelni, mit is jelent, ha a legördülő menükből sosem jutunk el a kiválasztani kívánt menüpontig, mivel bár az egér gombját nyomva tartjuk, mégis megszakad a kommunikáció ember és rendszer között.

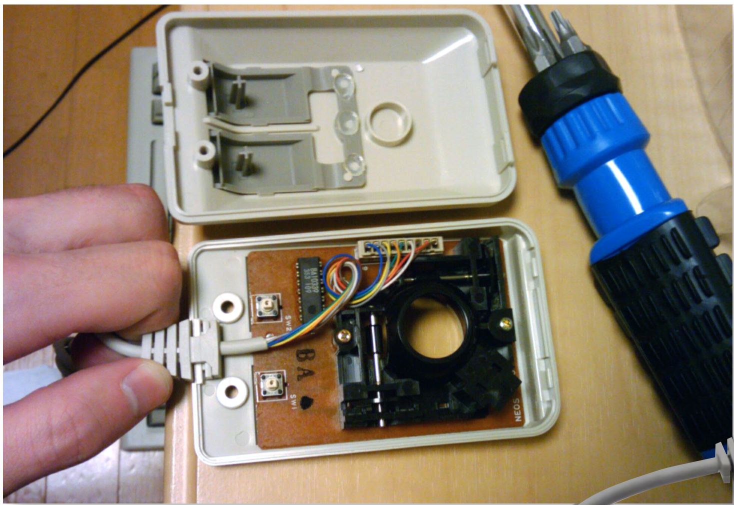


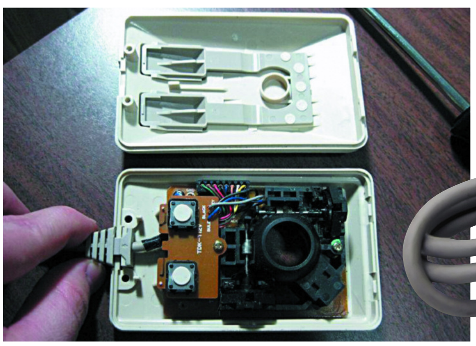
Esetleg egy mouse-zal vezérelhető akció-, vagy stratégiai játékban a kritikus pillanatban nem tudunk lőni, vagy kiadni célpontot az egységeknek? Mindkét hiba meglehetősen tipikus, két jellemző alkatrész okolható a probléma miatt. Az első, maga a mikrokapcsoló, amelyet szinte minden eredeti gyári Amiga egérben használtak. Ez, mint minden mechanikus eszköz, hajlamos az elfáradásra az idő előrehaladtával. Öreg motorosok biztos emlékeznek rá, annak idején divat volt szétborítani az egeret, és mindenféle kiékelést eszközölni az elektronikus gomb illetve a felette található burkolati darab közé. Ez a probléma egyébként az A600, A1200 és A4000 gépekhez gyárilag csomagolt egerekre még inkább jellemző volt. Pontosan ez okozta sok esetben, hogy a műanyag burkolat folyamatosan kezdett tönkremenni azon a részen, ahol a mikrokapcsolóval érintkezett, így egyre újabb és újabb „szilánkok” beékelését választották sokan, hogy ez a kiemelt fontosságú beviteli eszköz továbbra is használható legyen. Amit már lényegesen kevesebb felhasználó tett meg, az a szakszerű javítás, ami ennek, ezeknek a mikrokapcsolóknak a cseréjében valósulhat meg. Ha hozzátesszük, hogy ezen kapcsolók darabja kb. 100-150 Ft, akkor kijelenthetjük, hogy igazán elhanyagolható anyagi ráfordítással gyakorlatilag valóban gyári minőségűre lehet visszatornázni ezt a perifériát. Értékes információ lehet, amit én is legutóbbi bevásárlásom során tudtam meg, hogy ezek a gombok azonos házalással is többféle magasságú kivitelben készülnek, így bár a furatkiosztás és házalás mérete miatt bárhova beszerelhetőek, az esetlegesen megkopott műanyagházalás ragasztgatás, fúrás-faragás nélkül tovább használható a megfelelő példányok kiválasztásával.

A szerelés menete roppant egyszerű, az egeret ha szétborítjuk (általában 2 csavarral van összefogatva az alsó és felső burkolat), már csak a nyáklapot kell kiszednünk két további csavar eltávolítását követően. Így máris látható, hogy a kapcsolók furatozása merre s hova esik a panelen. Itt vérmérséklettől függően több jó megoldás is létezik a hibás kapcsolók kiemelésére. A leginkább professzionális megközelítés az, ha pákával és ónszippantóval felfegyverkezve közelítünk rá a kapcsoló(k) lábaira. Mivel ezek a darabok kissé téglalap alakúak, ha ónszippantóval nem tudjuk megtakarítani a furatozásukat, az is megoldható, ha kis slot-os csavarhúzóval (gy.k. ez a teljesen „mezei” kivitel), az egymáshoz közelebb eső két lábat elkezdjük kifeszegetni, miközben azokat egyidőben melegítjük. Így kellő körültekintéssel bontható előbb az egyik, majd a másik oldalán is a 2-2 forrasztási pont. Amennyiben ezzel megvagyunk, máris következhet a vadonatúj alkatrészek beillesztése. Ehhez célszerű valamelyest megtisztítani a furatokat, hogy lehetőleg különösebb erőlködés nélkül behelyezhető legyen az alkatrész, miközben egy, max. kettő furatot melegítünk fel a forrasztáshoz, majd a megmaradt kettőt is hasonlóképp kezeljük. Persze mire eljutunk idáig, már biztosan tudhatjuk, hogy a már fixált forrpontok ugyanúgy vannak kialakítva ügyes kezeink által, mintha csak gyári munkát látna felületes szemlélő. Amennyiben megvan tehát a megfelelő méretű, magasságú kapcsoló, és azt be is rendeztük a megfelelő helyre, le tudjuk ellenőrizni a hatásfokot. Pár fontosabb információ értekezésünk végére. Ha eddig nem volt dolgod forrasztópákával, a saját érdekedben ne azonnal egy Amigás példánynak ess neki, gyakorlásra tökéletesek a letérdelt pc-s darabok. Azokon nyugodt lelkiismerettel gyakorolhatod az egyes műveleteket. Ha nem vagy továbbra sem teljesen biztos a dolgodban, inkább fordulj bizalommal egy elektroműszerészhez. Nem lesz számottevő anyagi vonzata, de a siker ez esetben garantált. Fontos most is, mint minden esetben: csak saját felelősségre kezdj neki, ha nincs megfelelő felkészültséged, eszközöd a hatékony és gyors szereléshez inkább ne vágj bele, hiszen hozzáértés és körültekintő magatartás miatt akár nagyobb is lehet a veszteség.

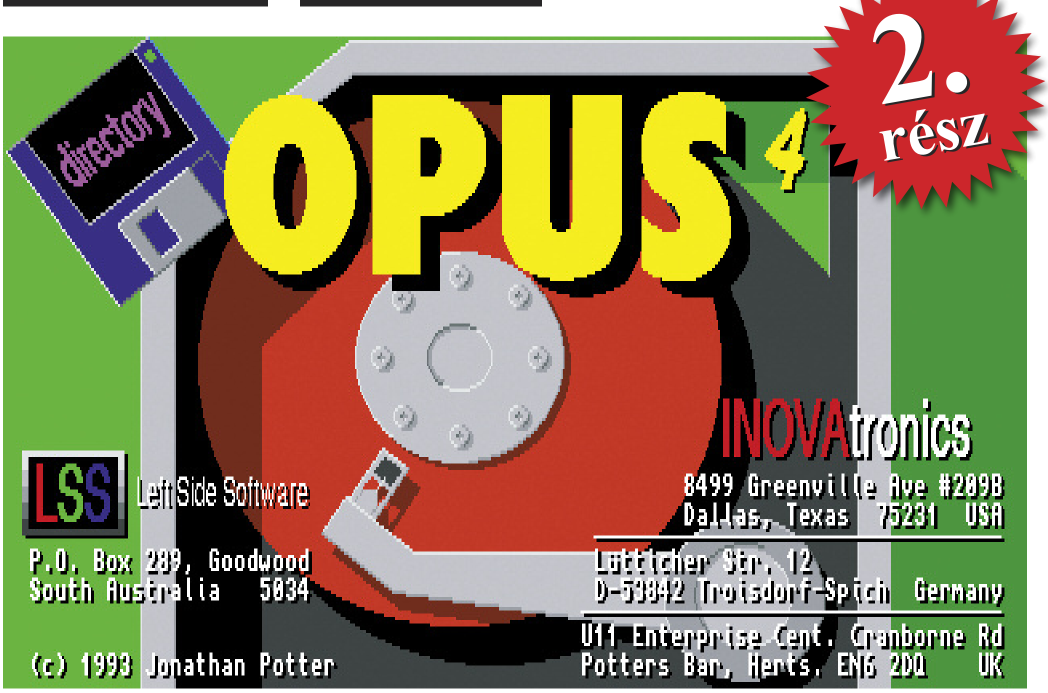


Reynolds





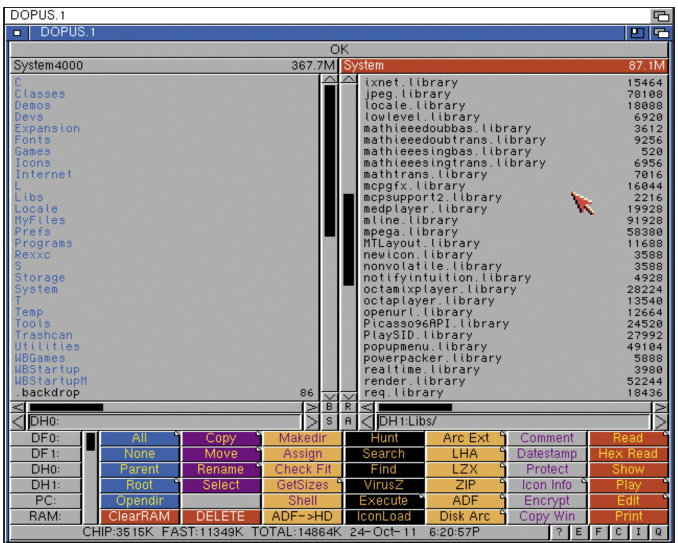




Az elmúlt számban ott tartottunk, hogy sikeresen meghatároztuk a listázható eszközök halmazát, illetve a főképernyő alsó szegmensében található gombrengeteget.

Fontos jellemzője a programnak, hogy a file-típusok és gyorsbillentyű-beállítások is meglepően hasonlatosak a funkciógombok paraméterezéséhez. Ezt nem látom szükségesnek újratárgyalni, a múltkori számban ezt sikeresen kiveséztük. Ami a program használatában látványos változást mutathat, az a képernyő tetején használható legördülő menü újragondolásának lehetősége. Ebben a halmazban öt oszlopban, oszloponként 20 mezőben tudunk további funkciókat belőni a még kifinomultabb használhatóságért. Ezeknek a mezőknek a beállítása gyakorlatilag teljesen megegyezik a lenti funkcióknál bevett gyakorlattal.
A működéshez szorosabban kapcsolódó további funkciók az Operation menüpont alatt érhetőek el. Ezen belül a Copy-t kiválasztva lehetőség van ellenőriztetni másolás előtt a célkönyvtár szabad területét, beállítható az archive bit a forráson másolás után, illetve megadható, hogy a fájl létrehozásának dátuma, a protection bit-ek és az esetleges filecomment-ek is másolásra kerüljenek.
A Date format opció alatt a dátum és idő adatok paramétereire lehet ránézni, megadható a dátum formátuma, a hét napjainak név szerinti használata, illetve az óra- és perckijelzés, konkrétan hogy 12 vagy 24 órás megjelenítés legyen.
Fontos jellemzője egy fájlkezelőnek, hogy mennyire nagy biztonsággal használható. A leggyakoribb baleset fájlok véletlen törléséből eredhet. Ebben a programban lehet üzenetablakot kérni a Delete parancs kiadásakor, fájlok törlésekor, üres mappák eltávolítása esetén. Ugyanitt megadható, hogy a program hagyja figyelmen kívül a delete protection bit-et.
Hibaüzeneteknél fontos, hogy rendszerbeli, DOS requester-ek, azaz DOS-os üzenetablakok segítségével kapjunk visszajelzést, vagy az Opus saját rendszere által kapjunk bármilyen visszacsatolást.
A „General" opción belül a kétgombos drag'n'drop kapcsolható ki-be, megadható, hogy duplaklikk esetén mi történjen, illetve az ablak-csúszkák aktiválhatóak.
Az ikonokhoz kapcsolódó flag-ek segítenek, hogy könyvtár létrehozásakor az kapjon-e saját ikont is, minden akció (mint a másolás, átnevezés, stb…) legyen érvényes azokra is, illetve legyenek automatikusan kijelölve, amikor a hozzájuk tartozó fájl is.
A „List format" alatt a két listaablak jellemzőit tudjuk megadni, ami azt jelenti, hogy sorrend állítható fel az egyes jellemzőkre, illetve még az egyes listaelemek karakterszáma is meghatározható.
A működés közben értelmezhető jellemzőket az Update pont alatt módosíthatjuk. Lehet kérni például állapotkijelzést másoláskor. Ez állítólag a 4.x-es Opus-oknál drasztikus másolási sebesség-csökkentő tényező.
A „Screen" menüpontban a főképernyő kinézetét tudjuk a legpontosabban saját igényeinkre szabni. Kezdve a listaablak nyilaitól a használt betűkészleteken a színmélységen és képernyőfelbontáson át a csúszkák elhelyezkedéséig és formájáig bezárólag.
A „System" felirat alatt gyakorlatilag minden lényegi funkció össze lett foglalva. Az AmigaDOS opció segít Opus alól meghívni extra programokat.
Clocks: itt lehetőségünk van igényeinkhez igazítani a rendszerinformációkat a szabad memóriát, a CPU-terheltséget, illetve meghatározható, hogy ha ikonizálva van a program, milyen információk álljanak ezekről akkor is rendelkezésre. Az ikonizálás egyébként lehet valóban ikon-állapot, információs csík, illetve ablak, amely a korábban definiált gombtengert foglalja magába.
A directory-kra külön meghatározható, hogy milyen bufferérettel kezelje a program, automatikusan kezelje-e a rendszer a lemezcseréket és beolvassa-e a főkönyvtárat a csere után, valamint, hogy a szabad kapacitást milyen módon jelenítse meg (szabad byte-ok, Kbyte/Mbyte-ok, szabad blokkok vagy százalékos megjelenítés).
Ugyanebben a halmazban a következő opció a korábban tárgyalt ikonizáláshoz kapcsolódik. Billentyű(kombináció) rendelhető külön ehhez a szolgáltatáshoz, sőt ha három gombos egerünk van, a középső gomb is betöltheti ezt a szerepet.
A program megoldást nyújt az ikonkezelésre is, ennek egyik alappillére az itt kiválasztható következő akciópont. Minden korábban definiált fájltípus, illetve lemez, mappa, fájl és script (projekt) fájlhoz tetszőleges ikonokat definiálhatunk. Ezzel gyakorlatilag megoldható az is, hogy a WB-t használva egy jól eltalált alapértelmezett ikonnal, amelyhez megfelelő parancs vagy folyamat van hozzáigazítva, mindenfajta fájlkezelő nélkül megjelenítsünk képeket, lejátsszunk zenéket vagy kitömörítsünk archívumokat…
Az Opus4.x-es verziója is már moduláris felépítésű bizonyos funkciókat tekintve. Maga a ConfigOpus is ilyen, valamint a lemezek másolására/formázására és installálására valamint az ikon információk módosítására és nyomtatást vezérlő segédfájlokra vonatkozó példányok.
Nem túl gyakori, de az angol mellett elvileg más nyelveken is képes kommunikálni a program. Sajnos nem a klasszikus locale-fájlok segítségével működik, úgyhogy amennyiben létezik is más nyelvre lefordítva, az kellően egzotikus ahhoz, hogy legalább anynyira elérhetetlen legyen. Ez magyarra lefordítva annyi, hogy maga a program nem lesz magyarra lefordítva…
Egy kellemes alapfunkció a két listaablak program-indításkori feltöltése előre megadott könyvtárakkal. Ez értelemszerűen külön megadható a bal- és jobboldali listaablakra.
Ugyanilyen módon a program AREXX script-ek indítására is belőhető, mindezek megtörténhetnek indításkor, ikonizáláskor és visszatérés esetén.
A különböző fájlok megjelenítésére, lejátszására találhatunk egyszerűbb lehetőségeket. Ezek jellemzően az IFF képekre és animációkra, valamint a Protracker (Soundtracker) modulokra és 8SVX hangmintákra vonatkoznak.
Ezek a Directory Opus v4 lehetőségei. Természetesen sokoldalúsága előrevetíti, hogy rendkívül szerteágazóan lehet bárkinek a saját elképzelései alapján testreszabni. Bár sok szempontból elmarad az 5. generációtól, mégis talán épp a keretei azok, amelyek jól meghatározzák a remek kihasználhatóságot.
A magam részéről én mindig is ezt tartottam a legjobb fájlkezelőnek. Ugyan ez nem verseny, hiszen egy alkalmazás egy adott feladatkör esetében mindig meglehetősen egyéni elbírálást igényel, azért remélem azok, akik eddig következetesen elkerülték, és inkább a Filemaster-t részesítették előnyben, ezután kedvet kapnak ezt az alternatívát is behatóbban tanulmányozni.

Reynolds



Directory Opus nélkül nem nagyon képzelhető el egy HDD-s Amiga

MorphOS, OSX és Ubuntu Mac Mini G4-en

Nemrég hozzájutottam egy Mac Mini G4 számítógéphez, így adódott a lehetőség, hogy kipróbáljam a MorphOS (és a Mac OSX) operációs rendszert.



Bevezetés

A célom egy jól használható multiboot-os rendszer építése volt a következő operációs rendszerekkel:

- MorphOS 2.7
- Ubuntu Linux 10.10
- OSX 10.5.8.

A három telepített OS-t pedig boot kezelőből (Yaboot) szeretném indítani.

Mac Mini konfiguráció

A telepítéshez használt konfiguráció:

- Processzor: 1.25 GHz PowerPC G4
- Memória: 1 GB DDR SDRAM
- Merevlemez: 40 GB

Kezdő lépés

Elsőként töltsük le a telepítendő operációs rendszereket.

- **Mac OSX:** Az OSX telepítéséhez Leopard 10.5.1 és Tiger telepítőkészleteket használtam.
- **MorphOS:** http://www.morphos-team. net/downloads.html
- **Ubuntu Linux 10.10:** http://cdimage.ubuntu.com/ports/releases/10.10/release/. Itt a Desktop CD alatt a következőt válasszuk ki: "Mac (PowerPC) and IBM-PPC (POWER5) desktop CD".

A letöltött ISO fájlokat írjuk ki egy-egy újraírható CD-re, és neki is kezdhetünk a munkának.

A telepítést először teljesen nulláról fogom bemutatni. Majd lesz szó arról is, hogy hogyan telepíthető meglévő OSX partíció mellé.

Partíciók létrehozása és OSX telepítés

Kapcsoljuk be a Mac Mini-t és tegyük a meghajtóba az OSX telepítőt.

A partícionáláshoz OSX Tiger-t használtam, mert csak ez adott lehetőséget 1 GB-nál kisebb partíciók létrehozására.

A "c" billenytű lenyomásával "kényszeríthetjük" a gépet, hogy a behelyezett lemezről induljon el. Indítsuk el a **Disk Utility**-t a menüből (Utilities > Disk Utility), még a telepítés megkezdése előtt, és válasszuk ki a belső merevlemezt.

Kattintsunk a "Partition" gombra, és állítsuk be a kötet partíciós sémát, úgy, hogy 6 diszk területünk legyen.

A Linux-nak szüksége van egy swap és egy root partícióra, kell egy System a MorphOS-nek és egy az OSX-nek. Valamint szükség lesz egy-egy Bootstrap partícióra a Linux-nak és a MorphOS-nek, mivel nem lehet egy területre rakni a Linux és MorphOS bootloader-ét.

A partíciók típusa legyen "Mac OS Extended (Journaled)".

Sorszám	Partíció típusa	Partíció mérete	Magyarázat
1. partíció	Mac OS Extended (Journaled)	16 MB	Linux Bootstrap
2. partíció	Mac OS Extended (Journaled)	650 MB	Linux Swap
3. partíció	Mac OS Extended (Journaled)	9 GB	Linux /
4. partíció	Mac OS Extended (Journaled)	64 MB	MorphOS Bootstrap
5. partíció	Mac OS Extended (Journaled)	6 GB	MorphOS System
6. partíció	Mac OS Extended (Journaled)	21.3 GB	Mac OSX

A partíciók kialakítása

1 GB-nál kisebb diszkek létrehozásához írjunk 0.1-et a mérethez, ekkor a Disk Utility átvált MB egységre (csak Tiger-nél).

Kell egy kis türelem, mire sikerül hasonlóképpen elkészíteni a partíciós táblát.

Ha a partíciókat beállítottuk, kattintsunk a "Partition" gombra, hogy véglegesítsük a beállításokat, majd lépjünk ki a Disk Utility-ből.

Telepítsük az OSX-et a neki szánt helyre (ha van, cseréljük ki a telepítő készletet Leopardra és indítsuk újra a gépet).

Ha az OSX-el megvagyunk, akkor jöhet a másik két rendszer telepítése.

MorphOS telepítés

Cseréljük ki az OSX DVD-t a MorphOS telepítő CD-re és tartsuk nyomva a "c" gombot, hogy a gép a CD-ről bootoljon. Várjuk meg amíg a MorphOS betöltődik, majd indítsuk el az **iWizardot**.

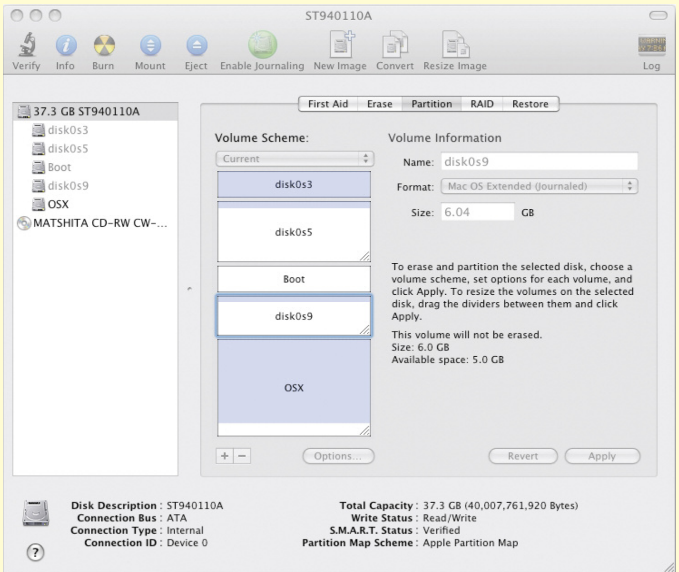
Az iWizardot indíthatjuk a köszöntő képernyőről, vagy a MorphOS „Tools" könyvtárából.

A MorphOS beállításain végigvezet a telepítő, ezeket állítsuk be tetszés szerint. Menjünk el az "iWizard-Storage" képernyőig, itt válasszuk ki a manuális partícionálási módot (Partition the hard disk... Manually), azért, hogy nehogy töröljük a frissen telepített OSX-et. A "Next" gombbal menjünk tovább a partícionáló képernyőre.

Itt válasszuk ki a MorphOS Bootstrap számára létrehozott 64 MB-os partíciót, és a fájlrendszert állítsuk át "HFS"-re, mert a Yaboot csak HFS partíciót tud olvasni. Nevezzük el ezt a partíciót "**DH0**"-nak és kapcsoljuk ki a "Boot (A/UX)" flaget.

Válasszuk ki a MorphOS System számára létrehozott partíciót. Nevezzük el "**DH1**"-nek és állítsuk be a fájlrendszer típusát "SFS"-re és kapcsoljuk be a "Boot (A/UX)" flaget.

Ne bántsuk az OSX által létrehozott padding (128MB méretű) partíciókat.



Partícionálás az OSX Tiger-el

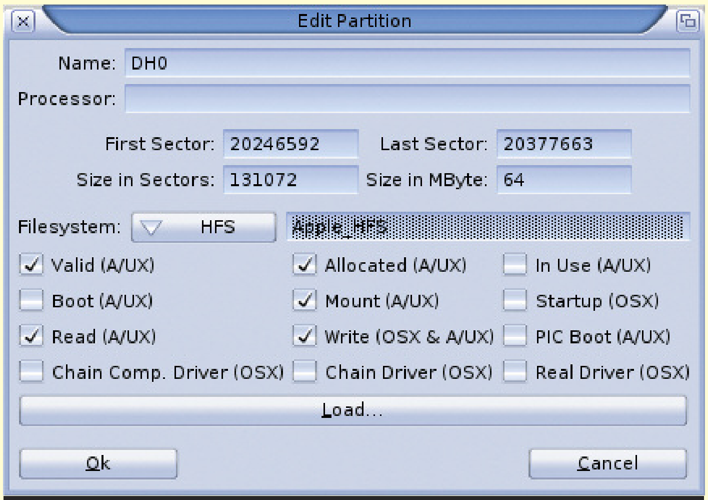
Ha megvagyunk, akkor nyomjuk meg a "Save" gombot a partícionáló alkalmazáson a hard disk ikon alatt, de még NE nyomjuk "Next" gombot!

Kattintsunk rá a MorphOS Boot CD ikonra, menjünk a "Tools" mappába, és indítsuk el a "Mounter" alkalmazást.

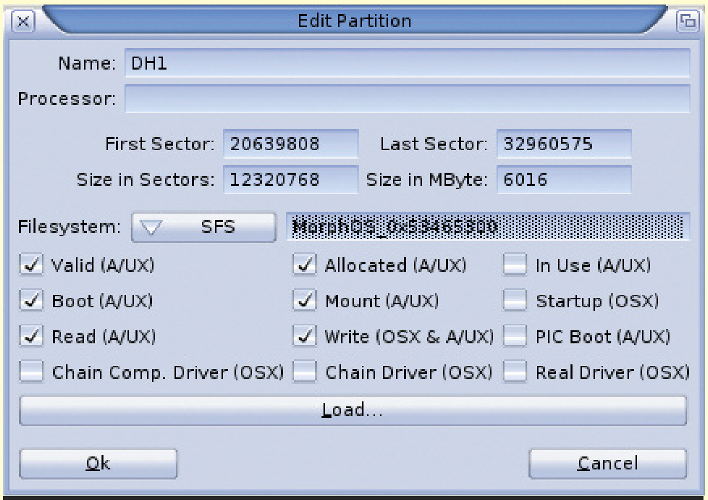
Itt válasszuk ki az "ide.device unit 0" egységet, "Partitions" alatt válasszuk ki a "DH0" partíciót és a fáljrendszernél "Mac HFS"-t, majd a "Mount" gombbal csatoljuk a kötetet.

Ha a "DH1" partíciónk nincs csatolva (a "Mounted As" oszlop alatt "-" jel található), akkor csatoljuk azt is, a fájlrendszernél válasszunk "SFS"-t.

Ha a köteteket csatoltuk, akkor az ikonjuk megjelenik a Desktopon. Kattintsunk jobb egér gombbal a "DH0" kötetre, majd válasszuk ki a "Format" menü pontot. A MorphOS telepítőnek fontos, hogy a kötetet "Boot"-nak nevezzük el, különben nem fogja tudni telepíteni a MorphOS-t. Kattintsunk a "Quick Format" gombra. Válasszuk ki a "DH1"-et, nevezzük mondjuk "System"-nek, majd "Quick Format".



A „DH0" partíció szerkesztése



A „DH1" partíció szerkesztése



Nyomjuk meg a „Save" gombot a „Storage" alkalmazásban

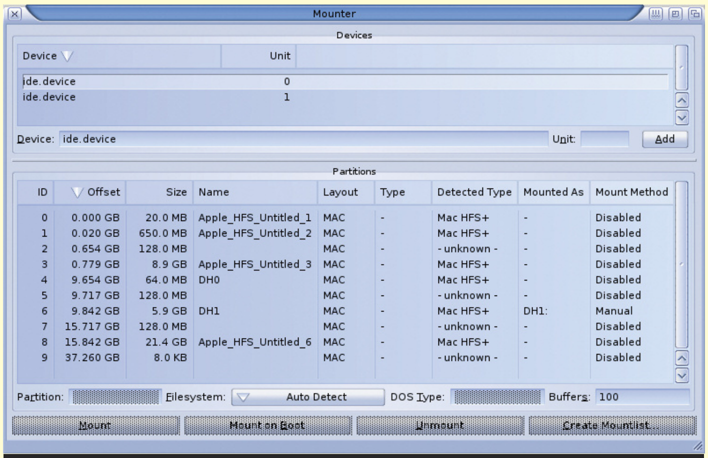
A MorphOS "System" partíciót mindenképpen bootolhatóvá kell tenni, különben nem indul el a telepítő. Ha ezekkel megvagyunk, akkor visszamehetünk az "iWizard"-ba, majd "Next" gombra kattintva folytathatjuk a telepítést.

Ubuntu 10.10 telepítés

A következő lépés az Ubuntu telepítése. Tegyük a meghajtóba az Ubuntu 10.10 PPC telepítő CD-t majd a "c" gomb nyomvatartásával indítsuk el a gépet a CD-ről. Miután elindul a CD kapunk egy prompt-ot a "boot:" szöveg után, itt írjuk be, hogy "live", ezzel indítjuk az Ubuntu Live verzióját. Hosszas töltögetés után bejön az Ubuntu grafikus felülete, itt kattintsunk rá az "Install Ubuntu 10.10" ikonra.
A telepítő nyelvének válasszunk magyart, menjünk végig a telepítőn, egészen addig, amig a partícionálásig nem jutunk. Itt válasszuk a manuális partícionálás módot ("Partíciók saját kezű megadása"), mivel az Ubuntu partícionáló nem biztos, hogy felismeri a MorphOS partícióinkat. Állítsuk be a korábban létrehozott 9 GB-os területet a linux gyökér (/) partíciójának, a 650 MB-os partíciót a swap partíciónak és a 20 MB-os Bootstrap partíciót a Newworld boot partíciónak. A /dev/hda2 a **newworld**, a /dev/dha3 a **swap**, és a /dev/hda5 a Linux **/** partíció. A gyökér partíció típusának válaszszunk ext3-at (a Linux által kijelzett méretek eltérnek az OSX alatt tapasztalt méretektől. Ne bántsuk a többi partíciót, a padding partíciókat se).
Ha a partícionálással megvagyunk, akkor a "Telepítés most" gombra kattintva indulhat a folyamat. A telepítés befejezése után indítsuk újra a gépet. Az Ubuntu telepítette a Yaboot bootloadert, ennek segítségével lehetőségünk van az operációs rendszereket menüből kiválasztva indítani. Most viszont még csak az OSX és az Ubuntu látszanak a Yaboot menüjében. PPC architektúra alatt a Yaboot helyettesíti az x86 alatt megszokott Grub-ot.

Yaboot beállítása

Ahhoz, hogy mindhárom telepített rendszer látszódjon a Yaboot menüben szerkesztenünk kell a /etc/yaboot.conf fájl Linux alatt. Bootoljunk be a telepített Ubuntu-val, majd egy szövegszerkesztővel nyissuk meg a szerkesztendő fájlt:



A „Mounter" alkalmazás

sudo vi /etc/yaboot.conf

Adjuk hozzá a következő sorokat a yaboot.conf fájlhoz:

delay=50 #késleltetési idő amíg az autoboot elindul

enableofboot #lehetővé teszi, hogy a Yaboot menüből az Openfirmware prompt-ot indítsunk

enablecdboot #CD-ről való indítást tesz lehetővé a Yaboot menüből

macos=/dev/hda7 #itt azt a partíciót kell megadnunk, ahol a MorphOS boot.img fájl található

A "**macosx=/dev/hda11**" sor is maradjon, ez a sor jelöli ki az OSX-et tartalmazó diszk területet.

Ha ezzel megvagyunk, mentsük el a fájlt és lépjünk ki a vi-ból ":wq", és terminálból adjuk ki a következő parancsot, hogy érvényre jussanak az új Yaboot beállítások: **# sudo ybin --nonvram -v**

Ekkor már lehetőségünk van mindhárom operációs rendszer elindítására, viszont a "MorphOS" szöveg helyett még "MacOS" jelenik meg a Yaboot menüben. Ezt a következőképpen orvosolhatjuk. Indítsuk el ismét az Ubuntu-t, ha közben újraindítottuk volna a gépet. Csatoljuk fel a Newworld boot partíciót (ez nálam a /dev/hda2): **# sudo mount /dev/hda2 /mnt**

Ez egy HFS partíció, de az Ubuntu kezeli, és tudja csatolni a partíciót.
Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a "**/mnt/ofboot.b**" fájlt.
Itt keressük meg azt a sort, amelyik a következőképpen kezdődik: **': bootmacos " Booting MacOS..."** ', és írjuk át a "MacOS"-t "MorphOS"-re.
Most keressük meg a azt a sort, ahol a következő szerepel: **'" m for MacOS,"(0d 0a) .printf'**, és itt szintén cseréljük le a "MacOS" szöveget "MorphOS"-re.

Mentsük ki a fájlt (:wq), majd csatojuk le a kötetet: **# umount /mnt**

A következő újraindítás után már megfelelően fog megjelenni a Yaboot menü.

Mindenki kedve szerint testre szabhatja és/vagy frissítheti mindhárom rendszerét. Azonban még mielőtt ennek nekiállnánk, érdemes egy teljes diszk mentést készíteni. Ez megoldható a "dd" paranccsal Linux alól.

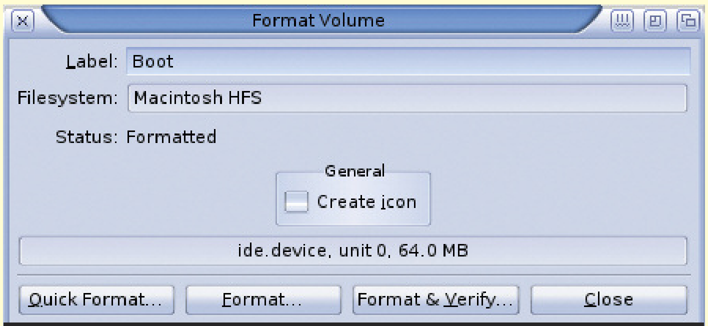
Ehhez a következőket kell tennünk:

- bootoljunk be az Ubuntu (PPC) Live CD-ről
- csatoljunk egy külső USB merevlemezt a /mnt könyvtár alá: **# sudo mount /dev/sdX /mnt**, ahol a /dev/sdX a külső merevlemez partíciójának a száma (pl.: /dev/sdb1)
- A **# dd if=/dev/hdX bs=8192 | gzip > /mnt/mac-mini-disk-backup.gz** paranccsal elvégezhetjük a mentést (root-ként). A /dev/hdX a megfelelő disk device neve (ez valószínűleg /dev/hda lesz).

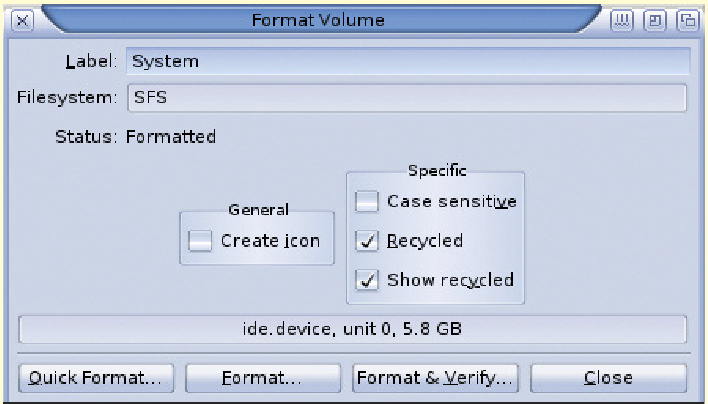
A visszaállítás a következő paranccsal történhet: **# gunzip -c /mnt/mac-mini-disk-backup.gz | dd of=/dev/hda bs=8192**

OSX alatt hibajelzés a MorphOS "Boot" partíciójára

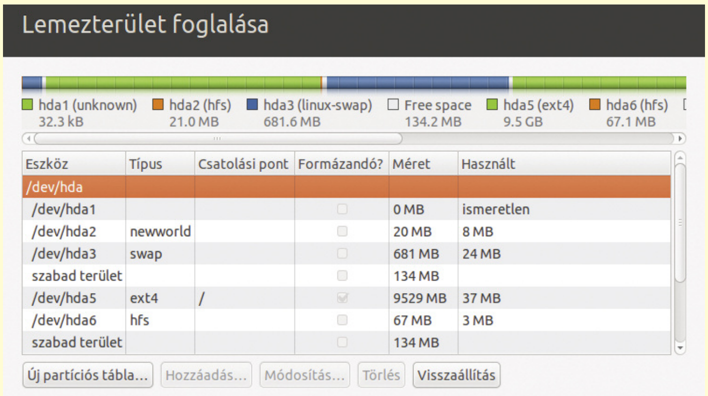
Ha a telepítés után az OSX-et elindítva a MorphOS "Boot" kötetre hibát jelez az OSX: "Disk Repair | The disk "Boot" was not repairable by this computer. It is being made...", akkor a hibát a következőképpen lehet megoldani.
Bootoljunk be MorphOS-el, majd indít-



Format„DH0"



Format„DH1"



Az Ubuntu partíciók beállítása

suk el a MorphOS "Mounter" toolját, és csatoljuk a "Boot" HFS partíciót. Másoljuk le az összes fájlt a "Boot" partícióról, mondjuk a "RAM"-ra. Csatoljuk le a partíciót, és futtassuk a "HDConfig" segédprogramot, amivel állítsuk pontosan 1 MB-al kisebbre a partíciót (az érték megadható közvetlenül megabájtban: "Size in MByte"). Ismét csatoljuk fel a partíciót, majd formázzuk meg az Ambient menüből (ne felejtsük el, hogy a neve "Boot" legyen a formázáskor). Ha ezzel megvagyunk, akkor másoljuk vissza az összes fájlt. Nyissunk egy új shell-t és adjuk ki a következő parancsot, hogy ismét tudjunk bootolni róla: **# hfssetmacboot boot: bootinfo.txt.**

Csatoljuk le a "Boot" kötetet, és indítsuk újra a gépet. Ha mindent jól csináltunk a hibaüzenet eltűnik az OSX alatt.

Telepítés meglévő OSX partíció mellé

Ha meglévő OSX partíció mellé szeretnénk telepíteni a két másik rendszert, akkor lehet, hogy át kell méretezni az OSX partíciónkat, hogy legyen elég hely a MorphOS és/vagy az Ubuntu számára. Ezt könnyedén megtehetjük az Ubuntu "Gparted" eszközével. Ehhez be kell bootolnunk az Ubuntu Live CD-vel, és válasszuk ki a "Gparted"-et a **System > Administration** menüből. Válasszuk ki az OSX "HFS+" partícióját, majd a Resize/Move gomb lenyomásával méretezzük át. NE mozgassuk a partíció bal oldali élét. A következőkre figyeljünk még:

- kapcsoljuk ki a "Round to cylinders" pipát, különben a Gparted megpróbálja mozgatni az OSX partíciót.
- figyeljünk arra, hogy az OSX partíció előtt legyen 128 MB padding ("Free Space Preceding (MiB)").

Ha már van elegendő szabad helyünk, akkor létrehozhatjuk a partíciókat a MorphOS és a Linux számára. A Linux Bootstrap partíciójának a típusát csak a MorphOS telepítés után adjuk meg! Figyelmeztetés: ha a partíciókat átméretezzük, akkor előfordulhat, hogy adatot vesztünk! Ezért mielőtt ennek nekikezdünk ajánlatos egy mentést készíteni a teljes merevlemezről.

MorphOS hardver támogatás

A 2.7-es MorphOS a következő hardvereket támogatja:

- Apple eMac
- Apple Mac Mini G4
- Apple PowerMac G4
- Genesi Efika Open Client
- Genesi Open Desktop Workstation
- bplan Pegasos I (IBM G3 CPU-k)
- bplan Pegasos II (IBM G4 és Freescale G4 CPU-k)
- bplan Efika 5200B rendszer (Freescale MPC5200B)

További információ: **http://www.morphos-team.net/hardware.html**

Openfirmware

Végezetül néhány hasznos Openfirmware információ:

- Belépés az Openfirmware-be: A gép bekapcsolása után a következő billentyű kombinációval: CMD + OPT + F + O = "command" + "option" + "o" + "f" (OPT = ALT)
- Belépés a Mini boot menüjébe: ALT
- Parancsok

mac-boot: elindítja az alapértelmezett boot eszközt
boot cd:,\install\yaboot: cd/dvd meghajtóba helyezett cd-t indítja
eject cd: kiadja a meghajtóban lévő cd-t
printenv: megjeleníti az aktuális környezeti változókat
setenv bootcommand boot hd#,\\:tbxi: átállítja az alapértelmezett boot partíciót
#=a boot partíció száma
tbxi= azt mondja az Openfirmware-nek, hogy keressen egy "blessed" fájlt a partíción
setenv skip-netboot? True: kikapcsolja a network boot-ot
reset-all: elmenti a változásokat, és újraindítja a gépet
shut-down: leállítja a gépet

Befejezés

Jó telepítést és próbálgatást kívánok mindenkinek! Azt gondolom, hogy mindenképp érdemes kipróbálni a MOS-t, annak aki rendelkezik valamilyen támogatott Mac rendszerrel. Mini-n nagyon jó sebességgel futott, és segítségével egy használható Amiga-like rendszert kapunk. **a.s.z. (arnoldsz@freemail.hu)**



Ha mindent jól csináltunk az egyik új OS-ünk egy Mac Minivel működő MorphOS 2.x lesz

Commodore A590: a hiányzó láncszem



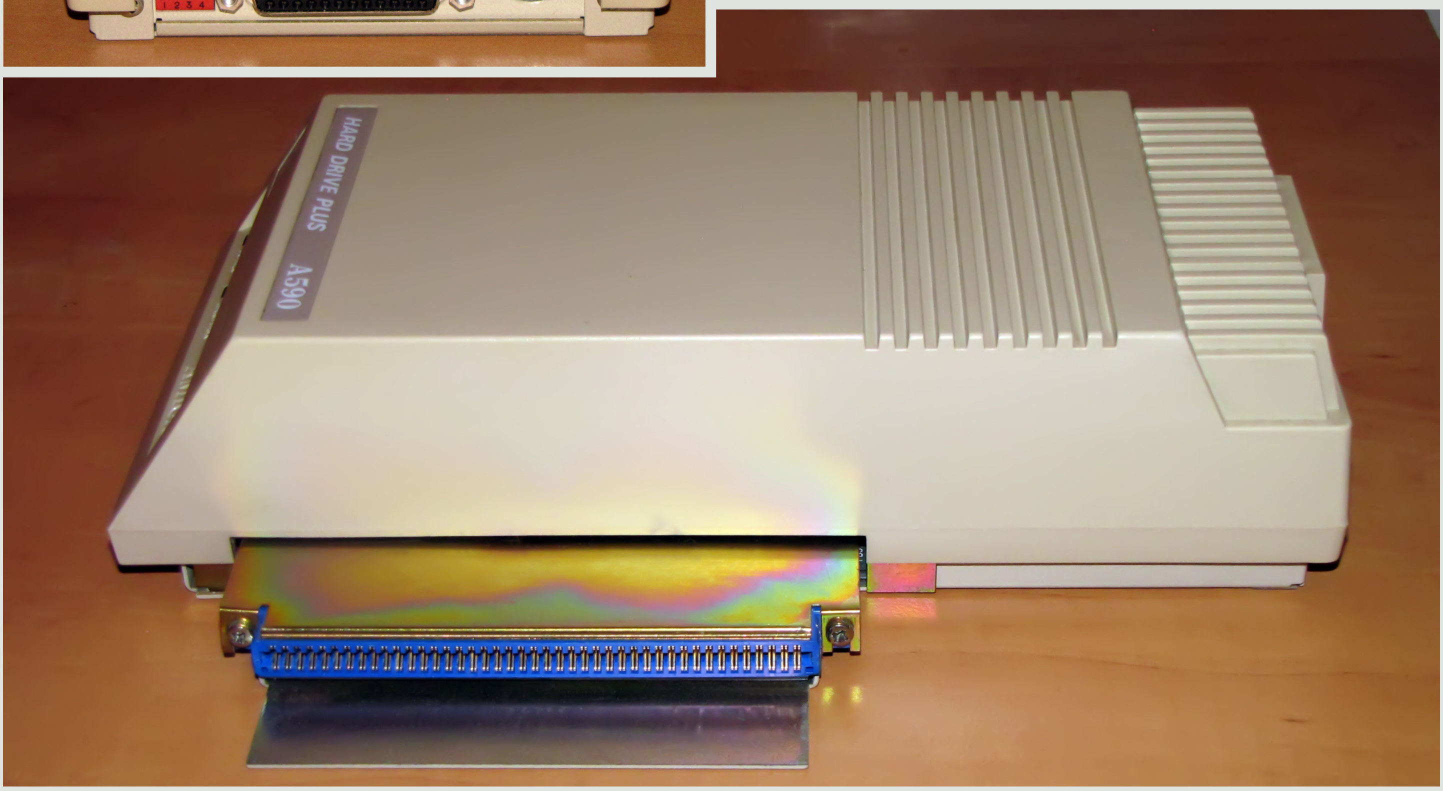
Az egyik legnagyszerűbb modell, amely sikerre vitte az Amiga nevet, az 500-as volt, ez vitán felül áll. Remek koncepció, átgondolt design, amely a tervezők tudta nélkül a mai modern hardverek házon belüli elhelyezését is lehetővé teszik, valamint a masszív, megbízható teljesítmény, amely ezeknek a 20+ évet is megélt gépeket jellemzik, mind igazolják a modell sikerét.

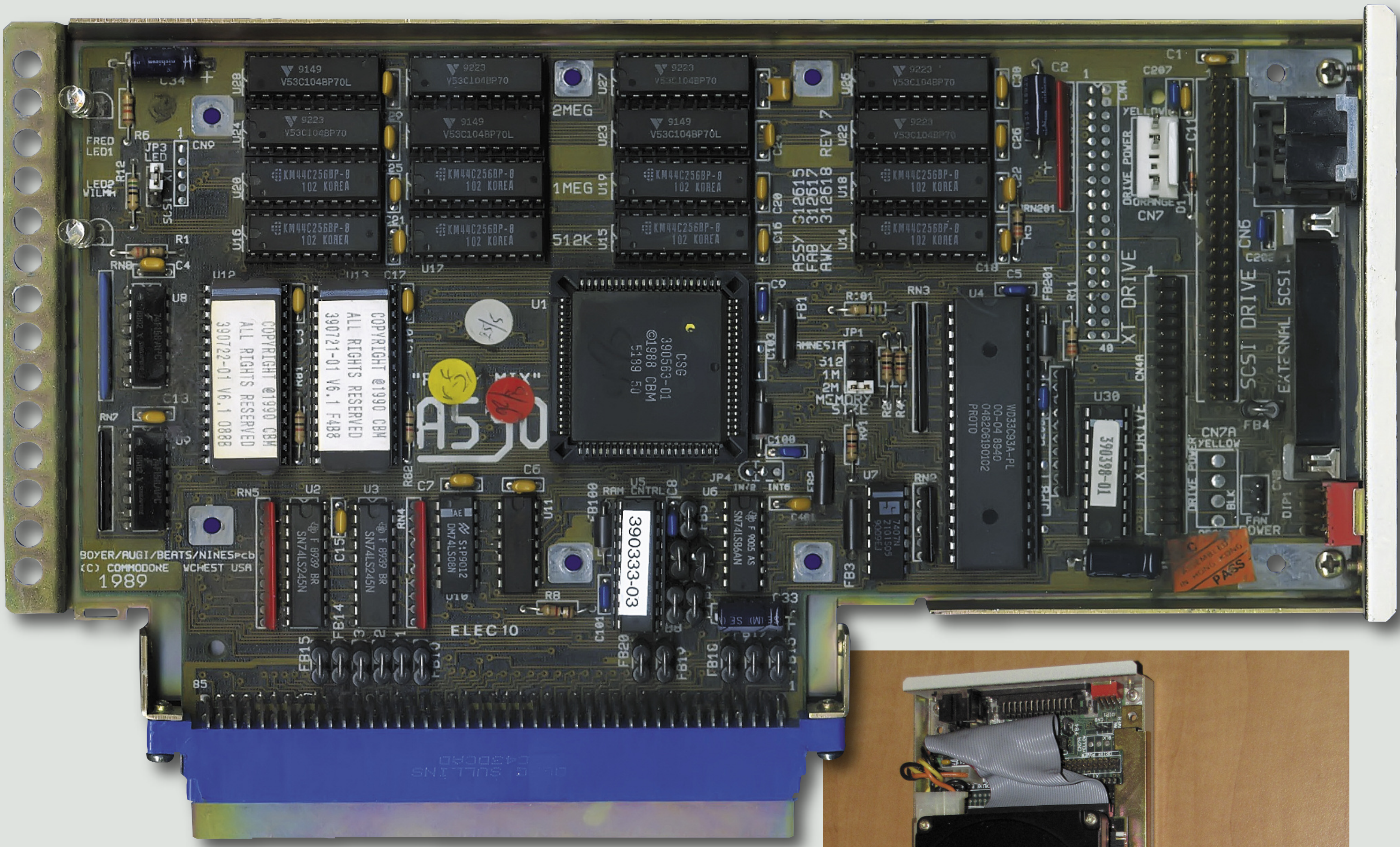
Egy fontos tényező azonban egyrészt segítette a költséghatékonyságot, másrészt azonban súlyos akadályt jelentett a szoftverkínálat kiteljesedése előtt. Ez nem volt más, mint a megfelelő memóriabővítés a hozzá tartozó merevlemez-támogatással. Ennek áthidalására, illetve a termékpaletta árnyalására a low-end és high-end modellek között dobta piacra a Commodore cég az A590 típusjelű HDD-vezérlőt. Ami alapvető eltérést jelentett tehát a high-end sorozat és az A1000 / A500 modellek között, az ez az opció, vagyis ennek a hiánya. Ennek áthidalására jelent meg ez a bővítő-egység. Az A590 egy oldalsó bővítő portra csatlakoztatható merevlemez-vezérlő, a hozzá gyárilag szerelt 20MB-os winchester-rel. Gyakorlatilag egy SCSI-II-es csatolófelületet biztosít így a rendszer, saját házzal, amely küllemét tekintve remekül illeszkedik az A500 formájához. A csomag része a külső egység, illetve annak saját tápegysége. Az installálás HW és SW oldalon is Amigásan példamutató: a kikapcsolt gép oldalsó portjára kell rátolni a házat, majd csatlakoztatni a külső tápot. Ezen – ellentétben a hagyományos Amiga tápegységekkel – nincs saját kapcsoló, az eredeti tápegység bekapcsolásával ez a rendszer is megkapja a zöld jelzést. A merevlemez felpörög, a gép röpke néhány másodperc elteltével már be is rántja a Workbench-et, a rendszer innentől teljes szabadságot biztosít(hat). A „szűz" merevlemez, illetve maga az A590 egy gyári szoftverlemezzel volt szállítva, ez tartalmazott minden fontos alkalmazást, amivel életre lehet kelteni a HDD-nket. Fontos, hogy az egyik – ha nem az egyetlen – lényeges eltérés az 1.2 és 1.3-as Kickstart között az, hogy a merevlemez-kezelés csak 1.3 alatt működik megfelelően, az 1.2-es KS nem támogatja a boot-olható merevlemezeket.



A modell főbb aspektusai a két HDD illesztő-felület, SCSI és XT IDE, amelyek egyidejűleg használhatóak, a RAM bővítés, amely ZIP ramokkal érheti el a maximális 2 MB-ot, a saját ROM, illetve az egység hátulján található 25 tűs kivezetés, amely segítségével további egységek csatlakoztathatók. Igazából, ha ilyen eszközünk van, csak egy kérdés merülhet fel, ami a vinyó feltöltésének módját boncolja. Ha belegondolunk, hogy „720K-s" lemezekkel kellene ezt megoldani, hát szerintem kevesen vállalnák, mint kihívás. Főleg, ha mint jobb érzésű tulaj hajlamosak vagyunk leparkoltatni a gyári 20 megás drive-ot, hogy értelmezhetőbb tárkapacitással vértezzük fel magunkat. A nagyobb kapacitás kimondottan a SCSI felület birtokbavétele esetén értelmezhető, mivel az XT IDE csatolós drive-okból a legnagyobb is mindössze 80 MB-os. A SCSI eszközök esetén fontos ellenőrizni, milyen BootROM verzióval rendelkezünk, v6-os sorozatig 512 MB a maximum, amit lekezel a rendszer. V7 esetén a plafon 8 GB körül van, bár ide kell egyéb fúrás-faragás is SW oldalon, mivel alapból a Kickstart nem tud 4GB fölé menni.

Mindenesetre, ha elkötelezett A500 tulajok vagyunk, nem szempont hogy legyen processzorkártya is a gépben, ellenben ez a kiegészítő több mint kiváló a komfortfokozat-emeléshez. Bármilyen meglepő is, a nagyszámú játékprogram jelentős része belőhető HDD-ről történő működésre, a felhasználói programok pedig értelemszerűen előnyben részesítik a több rendszermemóriát és a gyors, nagykapacitású háttértárat.





Érdekes jellemzője a magának a panelnek, hogy viseli a Commodore Amiga fejlesztőinek sajátságos viszonyulását a munkájukhoz, bár ez alkalommal ugyan nem a chip(-ek), hanem a power- és HDD led kapott saját nevet (Fred és Vilma).
Végül pedig következzen egy virtuális tuning, mely egyfajta receptként is felfogható kellően szárnyaló fantáziával bíró tulajoknak. Hozzávalói egy A500/A500+, KS3.1, A590 vezérlő 2 MB Fast RAM, SCSI 2 IDE adapter, IDE 2 CF adapter, 4 GB CompactFlash kártya. Teljes egészében elvi szintű a dolog, de még az is elképzelhető, hogy működik. Ha minden stimmel, akkor e komponensek összehangolásával lehetséges CF kártyát használni, miáltal egy zajmentes retró-kinézetű asztali rendszer boldog tulajdonosai lehetünk. És hogy miért nem szolgálok konkrét teszttel? A válasz rém egyszerű, ha elkezdünk osztani-szorozni az egyes részegységeket illetően a következőket kapjuk. Egy jobb állapotú A500 kb. 12e Ft, a Kickstart 4500 Ft, az A590 is 12-15e Ft, és még ha olcsón tudunk keríteni IDE 2 CF adaptert valamint 3-4e Ft-ért egy 2-4 GB körüli méretű CF kártyát, maga a SCSI 2 IDE adapter 23-24e Ft-os induló áron érhető el, ami több mint meggondolandó, főleg ha a siker is több szempontból kétséges. Külföldi fórumon egyébként van egy kipróbált, működő megoldás, abban az esetben SCSI csatlakozós CF kártya olvasót keltettek életre. Igazából ez csak az IDE2CF megspórolását jelenti, és az is komoly költség, mivel 64 Fontért lehetne beszerezni.
Summázva tehát kijelenthetjük, hogy az Abszolút Amiga hangulat kiválóan fokozható egy ilyen eszközzel. Remek programok még simábban futnak, és egy jól beállított rendszerrel akár a zenehallgatás, akár a felhasználói programok használata számottevően javul. Ha valahol kallódik egy ilyen kincs, érdemes lecsapni rá.

Reynolds

Commodore A590 adattábla
DMA SCSI és XT IDE vezérlő
Western Digital 33C93 SCSI vezérlő IC
SCSI és XT IDE egy időben használható módban
Autoboot ROM - minimum Kickstart 1.3 szükséges
Kikapcsolható autoboot funkció
Jumper-kapcsoló a 30 sec-nél több indítási időt igénylő HDD-khez
RDB kompatibilis
50 tűs belső SCSI csatlakozó
Belső 40 tűs XT IDE csatlakozó (csak 8 bit-es mód)
DB25 külső SCSI csatlakozó
Linux támogatás
A-Max II driver (scsi.amhd)
Memória: tizenhat DIP foglalat 0.5, 1 vagy 2 MB RAM számára, 256k×4 DIP IC, 120 ns vagy gyorsabb használható
Saját power-led és HDD-led. **Jumper-rel beállítható, hogy SCSI v. IDE eszköz működést mutasson.**
Az oldalsó bővítő port-ra csatlakozik, nincs továbbvezetés más bővítés részére.



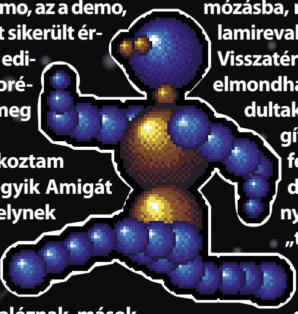
Végül álljon itt néhány példa olyan programokból, amelyek már megjelenésükkor támogatták a winchester-re installálást:

Abandoned Places 2
Adventures of Willy Beamish
Alien Breed – Tower Assault
A-10 Tank Killer
A Train
Black Crypt
Ambermoon
Amberstar
Another World
Bargon Attack
Battle Isle
Beneath a Steel Sky
Birds of Prey
Black Viper
Blade
Blue Max
Burntime
Caesar
Campaign I-II
Castles
Centurion
Cedric and the Lost Sceptre
The Clue!
Combat Air Patrol
Cruise For A Corpse
Dawn Patrol
Deluxe Galaga
Dune I-II
Elvira I-II
Eye Of Beholder I-II
F-15 Strike Eagle II
Fields Of Glory
Flashback
Football Glory
Formula One Grand Prix
Fury Of The Furries
Great Courts 2
Gunship 2000
Gunboat
Hare Raising Havoc
Heimdall II
Hero Quest II
Hired Guns
Indiana Jones IV
Impossible Mission
Impossible Mission 2025
Kid Chaos
Knights Of The Sky
Legends Of Valour
LionHeart
Lords Of The Rings
Lost Vikings
Monkey Island 1-2
Obsession
Pacific Islands
Pick 'N' Pile
Pirates!
Populous II
Railroad Tycoon
Reunion
Rise Of The Robots
Robinson's Requiem
The Settlers
Simon The Sorcerer
Skidmarks
Spirit Of Excalibur
Syndicate
Street Rod I-II
T-Racer
Theme Park
TV Sports Basketball
Wing Commander



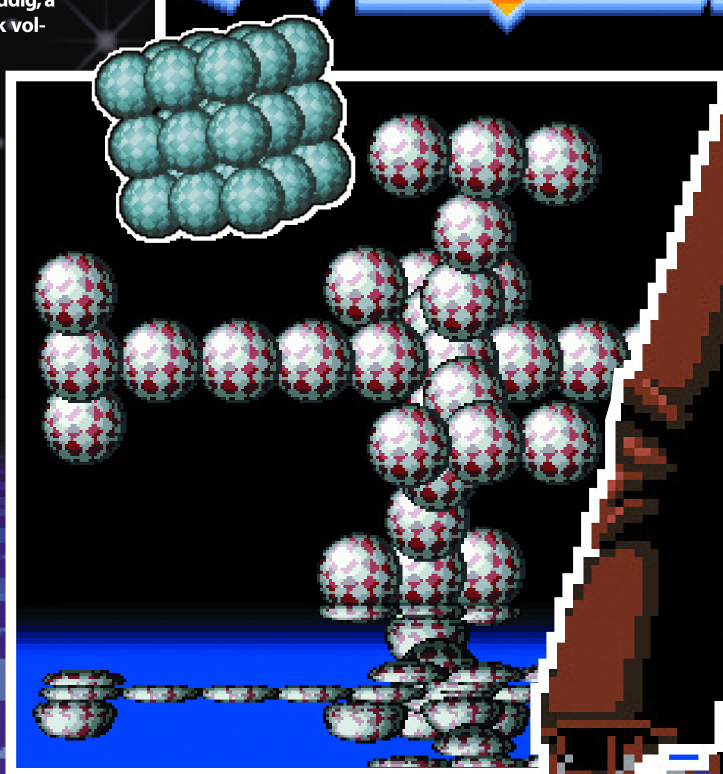
Üdv mindenkinek a Demológia hasábjain.

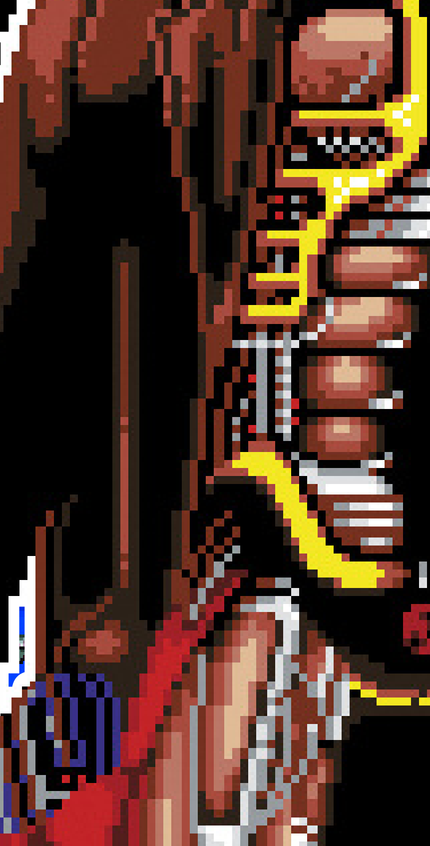
A múltkori bevezető után – ígéretemnek megfelelően – egy régi klasszikust veszünk górcső alá, de mint ahogy korábban már említettem, főként az alkalmazott technikákon keresztül.
Mai „alanyunk" a Red Sector Megademo, az a demo, melynek hatására nem kevés Amigát sikerült értékesíteni, többek között egy limited edition-t is (azt a négyzetrácsos buborékost), amit speciel én vásároltam meg anno.



Emlékszem mekkora riadalmat okoztam azzal, mikor a Shopping City Süd egyik Amigát árusító üzletében a kiállított gép (melynek képernyőjén folyamatosan a Kickstart 1.3 boot képernyője virított!) meghajtójába betoltam a fent említett cuccot. Amikor az a sokak által kalóznak, mások által csontváznak nevezett cyborg megjelent a monitoron, kezében az égő gyufával, háttérben a „betonozós" hard rock muzsikával, az eladók egy emberként rohantak le, követelve, hogy vegyem ki a lemezemet a gépből. De addigra már az első part futott a képernyőn, és én hiába vettem ki a lemezt, a sok „szakértő" eladó nem ismerte a reset fogalmát. Így mikor látták, hogy „ez nem áll le vazz', ez kipusztítja az emberiséget", pánikszerűen lenyomták a power gombot a trafón. Nos, ennyit bevezetőnek, remélem ti is jót derültetek ezen a kis sztorin, mert én ott és akkor majd leestem a lábamról a röhögéstől. Szegény ördögök úgy néztek rám utána, mint gyújtogató a vizes szalmára. Aztán mikor pár héttel később ugyanitt átvettem életem első Amiga-ját, már látni véltem szemükben a megenyhülést.
De most már ideje visszakanyarodnom. Tehát jött ez a csapat egy megademóval, amely valóban olyan technikákat vonultatott fel, amelyek addig, a régebbi gépekkel elképzelhetetlenek voltak. Több dolgot fel lehetne sorolni, de véleményem szerint a legfontosabb ezek közül a BoB, vagyis a Blitter OBject nevű.
Aki nem ismerné, a Blitter az Amiga Chipset nagyon fontos része, nevezetesen a Fat Agnus egyik nagyágyúja. Ketten vannak ugyanis. A Copper és a Blitter példamutató békességben férnek meg egymás mellett abban a pici fekete tokban. Nélkülük az Amiga sosem futott volna be ekkora karriert. A Copper egyébként a képernyő kirajzolásáért felel, míg a Blitter két nagyon fontos funkciót is betölt: vonalat húz, méghozzá a processzor teljesítményéhez mérten iszonyat sebességgel, valamint a memória tartalmát képes elmozgatni, egész pontosan három forrás és egy cél csatorna között teszi ezt, miközben képes e csatornák között logikai műveletet elvégezni. Természeten ez utóbbi munkát is szélsebesen végzi.
Máris világossá vált a BoB fogalma, ez egy olyan grafikus elem, melyet a Blitterünk segítségével mocorgatunk. Igen, az a labdadobálós-zsiráfos rész lesz az. Ez a látványos elem nagyon sokáig fontos részét képezte a demoknak, de aztán ahogy jöttek még újabb, bonyolultabb trükkök, a BoB rutinok lassacskán eltűntek a produkciókból. Talán emiatt is szeretném a mostani cikk nagyobbik felét erre szánni, hisz akik csak később kapcsolódtak be a demózásba, meglehet, hogy nem is láttak egy valamirevaló BoB rutint.
Visszatérve a RSI Megademo-hoz azt azonnal elmondhatjuk, hogy nem gyenge kivitellel indultak a srácok, hisz rögtön egy Copper segítségével generált víztükörrel dobták fel a látványt, segítségül hívva a Modulo regisztereket, melynek egész sornyi negatív értékeivel meglepően szép „tükröződést" sikerült generálniuk. Mindez a Copper-nek hála, nulla processzoridőt igényel, így maradt elegendő teljesítmény a háromdimenziós koordináták forgatására, sorba rendezésére és leképezésére, valamint a tényleges BoB-ok Blitterrel történő kirakására. Remélem senki nem fog megneheztelni rám, ha pár mondatban leírom, mi is történik egy ilyen látványelem futása közben, hisz mint korábban már írtam, célom nem csak a demók megmutatása, hanem a velük kapcsolatos fogalmak, illetve a bennük használt technikák ismertetése.
Először is szükség van némi grafikára, vagyis magára a BoB-ra , mely nem árt, ha teljesen forgásszimmetrikus, vagyis kör alakú, így minden forgatási pozícióban használható. A méretet is illik úgy megválasztani, hogy egyrészt a Blitter konfigurálásánál ne legyen plusz munkánk, másrészt a látvány is kielégítő legyen. Ezután meg kell tervezni néhány tárgyat, erre legcélszerűbb egy modellezőprogramot használni, de jó fantáziájú emberek akár papíron is képesek kellően bonyolult ábrákat megszerkeszteni, hisz csak a kis „golyócskák" középpontjait kell eltárolni mindhárom tengelyhez.
Ha ez is megvan, kell egy axonometrikus forgató rutin, ez nem más, mint egy kis programrészlet, mely képes sorban kiol-











vasni a letárolt koordinátákat, és egy előre eltárolt színusz táblázat, vagy akár egy menet közben generált séma alapján elforgatja és elmozgatja a térben a pontjainkat akár mindhárom koordinátatengely körül egyidejűleg. Ezeket aztán a képernyő síkjára merőleges tengely, vagyis a „z" szerint sorba kell rendezni, mert így a kirakásnál valóban a közelebb eső BoB fogja a távolabbit takarni és nem fordítva. Ezután egy háromról két dimenzióra történő leképezés szükséges, hisz a képernyőnk sík, így az x és az y koordinátával ellentétben a „z"-vel nem tudna mit kezdeni. Ez gondoskodik továbbá a perspektíváról is. Ha mindezekkel megvagyunk, a megfelelő sorrendben – legtávolabbról legközelebb felé haladva – minden elforgatott és leképezett középponthoz kell egy BoB-ot illeszteni, de úgy, hogy „vagy" logikai műveletet alkalmazunk. Erre azért van szükség, mert az eredeti BoB ugye egy kör, de mi a számítástechnikában a memóriaterületek mozgatásakor a legkisebb elégséges négyzettel tudunk dolgozni, és ha ezt a logikai művelet nélkül csak odacsapnánk minden esetben, akkor a közeli golyócskáink körüli fekete képpontokat is odarajzolnánk, tönkretéve a háttérben már kirajzoltakat. A „vagy" logikai művelet viszont csak a hasznos pixeleket fogja beilleszteni, a Blitter pedig, mint már említettem, nagyon jól tud memóriamozgatás közben logikai műveleteket végezni, így érdemes ezt is őrá hagyni.



Ezután egy képernyőtörlés kell, és a megfelelő időzítéssel folyton a következő mozgásfázist kirajzolni. Ennyi dióhéjban egy BoB rutin, remélem a későbbiekben már a programozást hírből sem ismerők is kicsit szakértőbb szemmel nézik, ha egy régebbi demóban meglátnak valami hasonlót.

Van még valami, ami a RSI Megademo BoB rutinjában jó látványelem, ez pedig az animált objektumok használata. Ilyen volt pl. a helikopter rotorja, vagy a labdát dobáló figura maga. Ez természetesen csak annyi, hogy a mozgó elemek középpontjai minden mozgásfázisra külön le van tárolva és rutinunk a megfelelő időben a megfelelő helyről olvassa ki ezeket.

Szintén meglehetősen sokat dob a vizuális élményen az is, hogy a különféle objektumok közötti váltást metamorfózissal oldották meg.

Sok szó esett a BoB effektről, de nem szabad elfelejtenünk a demó többi szintén látványos megoldását sem. Gondolok itt a színpompás tűzijátékra, a pattogó-deformálódó scroll-ra, vagy akár a felejthetetlen zenékre. Nem mindennapi látvány az End part „The End" logója sem, valamint roppant jópofa a második lemez behelyezését kérő képernyő is.

Egy szó, mint száz, ez az alkotás mindenféleképpen mérföldkő az Amiga demózás történetében, mindmáig sokunk egyik kedvence. Aki esetleg eddig nem ismerte, az kérem, sürgősen pótolja ezt a mulasztást. :)

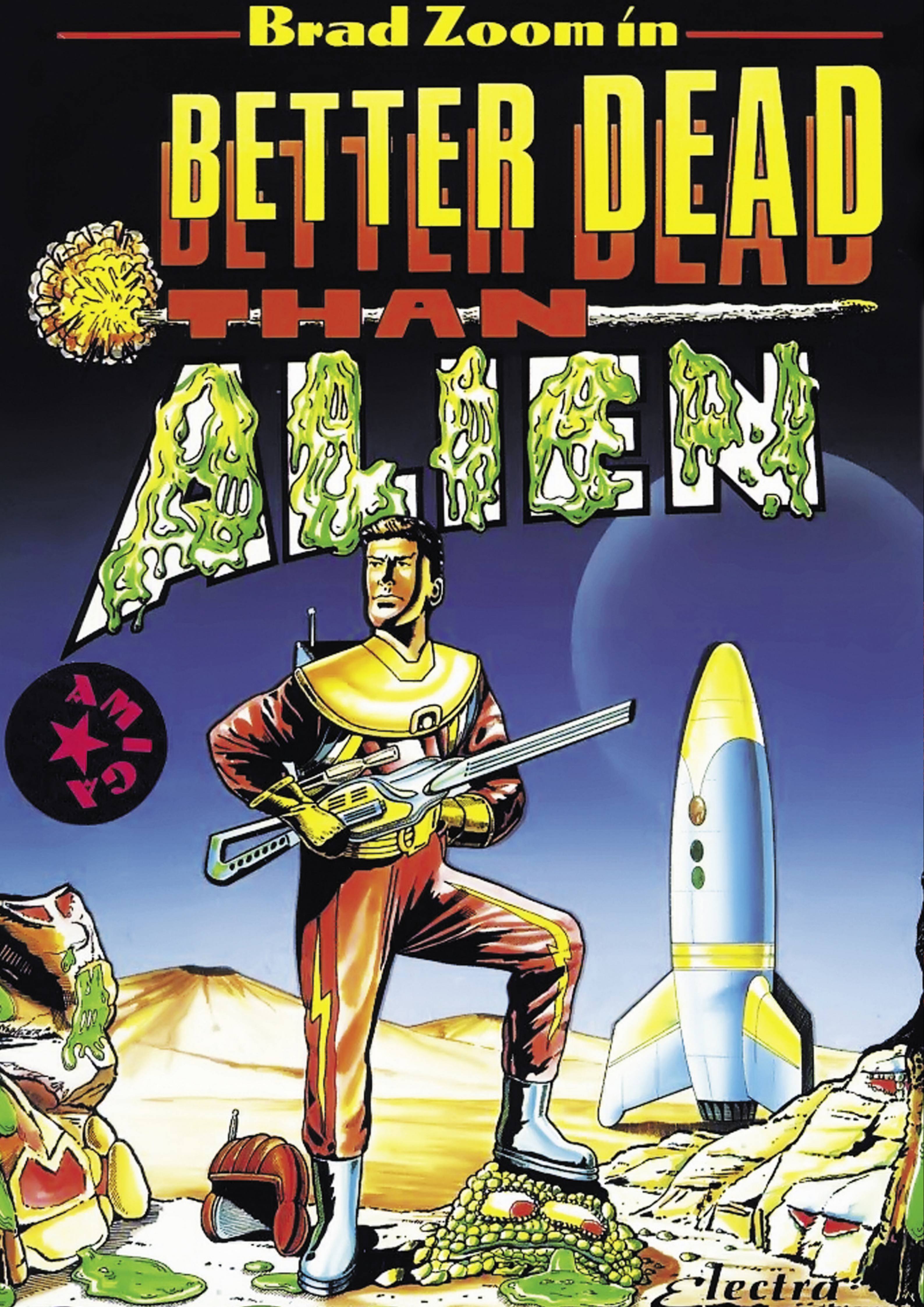
Akinek pedig – hozzám hasonlóan – nagyon bejön ez a BoB dolog, annak ajánlom még figyelmébe a Phenomena csapat Animotion nevű, jóval kisebb méretű demóját, mely a kis file-méret ellenére e téren szerintem a legjobb, amit egy Amiga 500-on láthat az ember.

Ennyit szántam a mostani Demológia rovatba, remélem legközelebb is megtiszteltek a figyelmetekkel, amikor is egy újabb tipikusan amigás demó elemet nézünk meg közelebbről egy másik közismert demó kapcsán. Amiga rulez!

Maverick






Brad Zoom in
BETTER DEAD
THAN
ALIEN
AMIGA
Electra



Prehistoric
30. oldal
Chuck Rock
31. oldal
Kid Chaos
32. oldal
FLASHBACK
23. oldal
FLASHBACK iOS
Sensible WORLD OF SOCCER
29. oldal
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
BANDAGE
CLIMB
PULL
PUSH
NAME RAYNOR
CLASS FIGHTER
HEALTH 102:079
MAGIC 010:009
ARMOUR 000
FOOD 031
CARRY 006.0
MONEY 000.0
CANNOT PASS HERE!
CANNOT PASS HERE!
CANNOT PASS HERE!
20. oldal
BLACK CRYPT
24. oldal

Dragon György interjú

Elhagyott helyek hősei

AMIGA MANIA: Ashley Cotter-Cairns dícsérte a játék grafikáját; „szerfelett szép”-nek nevezve azt.
AMIGA ACTION: 1992. márciusi lapszámában (30.) Jason Simmons 82%-ra értékelte ezt a játékot; kiemelte a játékmenetet, a fejtörőket és az irányítást.
CU AMIGA: Mark Petterson újságíró szerint ez volt élete addigi legnagyobb terjedelmű szerepjátéka.
AMIGA COMPUTING: Darren Evans a 47. lapszámban egy „nagyszerű” játéknak nevezte; magasztalta a játékmenetét és a hangulatát.



A magyar Amigás játékfejlesztéseket bemutató sorozatunkban, e kritikák tárgyát képező, az ArtGame által fejlesztett, és a brit Electronic Zoo által 1992-ben kiadott Abandoned Places: A Time for Heroes című szerepjáték kerül terítékre.

A játékot az Advanced Dungeons & Dragons és a Dungeon Master szerepjátékok inspirálták. A játék történetét a Writer's Guild cég írta. A játék mindegy száz perces zenei betéteit Dragon György szerezte, hangeffektjeit házi körülmények között vették fel.
A játék kombinálja a hagyományos dungeon crawler játékok elemeit a föld felszíne feletti kalandozásokkal. Az újdonság erejével hatott a viszonylag nonlineáris játékmenete; a labirintusokat nem kell teljes mértékben felfedezni, hogy a játékos egy újabb helyszínre léphessen. A meglepetésszerű támadások elkerülésének érdekében be lehet állítani, hogy bizonyos szereplők oldalra vagy hátra is nézzenek.
A játék kezdete előtt 900 évvel tizenkét hős bezárta a sötétség hercegét, Bronagh-t. Azonban Bronagh 900 évnyi raboskodás után kiszabadul börtönéből. Az őt legyőző hősöket mind kővé változtatták, hogy később újra harcba tudják állítani őket, azonban a mágusok csak négyet tudnak feltámasztani közülük, hogy ismét legyőzzék a sötétség hercegét. A játékban a hősöknek meg kell menteni a világukat, Kalynthiát.
A játékos a „Mennyország Fényének Temploma” alatt kezd és ki kell szabadulnia a felszínre, ahol a bölcsek segítségével meg kell találnia Bronagh rejtekhelyét, majd le kell győznie őt.
Az Abandoned Places-t, a Fábián István és Staengler Ferenc által alapított ArtGame kezdte el fejleszteni. A játék folytatását az Electronic Zoo utódvállalata; az International Computer Entertainment adta ki 1993-ban.
A fejlesztőcsapathoz 1989-ben csatlakozó Dragon „Gyu” Györgyöt kérdeztük a fejlesztés kulisszatitkairól.



AM: Kérlek, mesélj nekünk a kezdetekről!

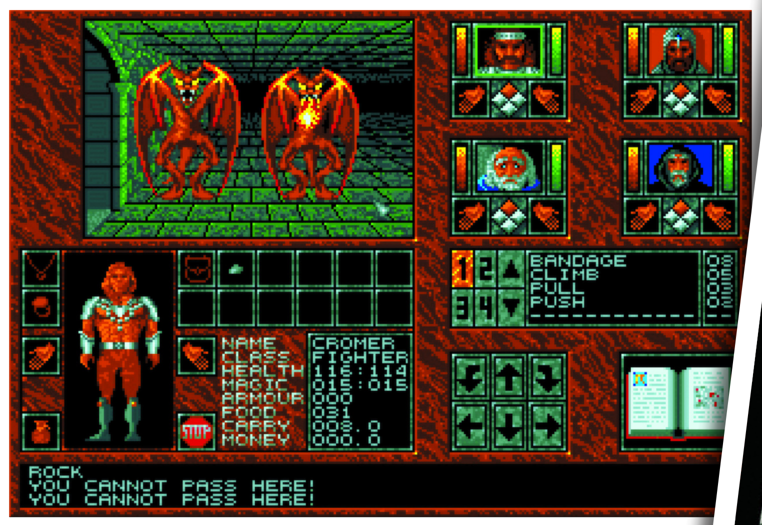
GYU: Az élet tele van meglepetésekkel, sorsfordító pillanatokkal, véletlenekkel... Még katona voltam, amikor összeismerkedtem egy szerepjáték-fanatikus társasággal, akikről kiderült, hogy Dungeon Master típusú videójátékot akarnak fejleszteni Amigára. Hamar kiderült, hogy igencsak egy hullámhosszon vagyunk – pedig eredetileg zenészként kerültem be a bandába, aztán magam is designolni kezdtem a játék egyes részeit.

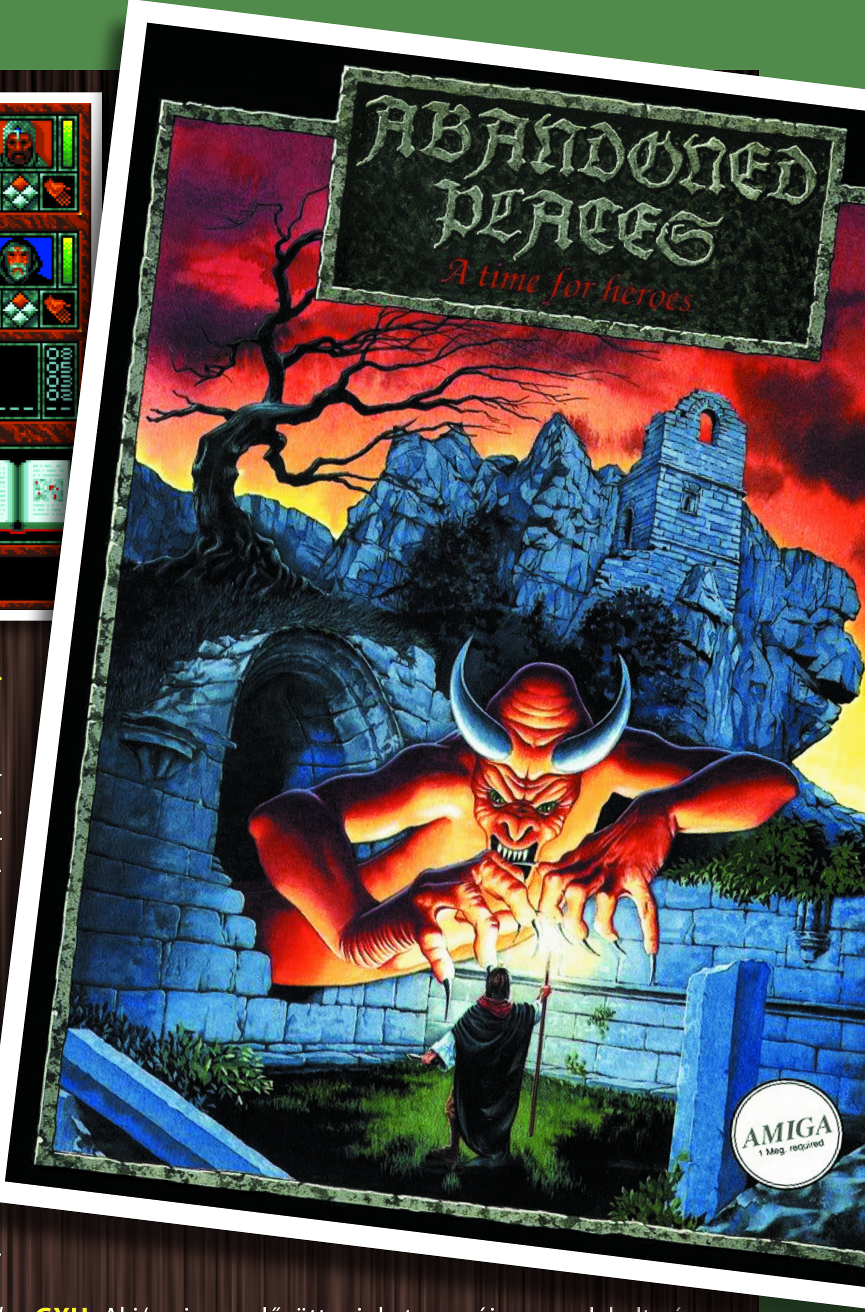
AM: Miért lett a játék címe Abandoned Places?

GYU: Egyrészt jó címet akartunk, másrészt az fontos szempont volt, hogy majd ha megjelenik a játék, akkor a boltok listáin elől legyen – úgy gondoltuk, arra könnyebben felfigyelnek majd a játékosok. „A Time for Heroes” alcímet már a játék későbbi angol kiadója tetette mögé...

AM: Hol mutattátok be először a játékot?

GYU: El is készült az első demo, amit ki is vittünk a Komputer karácsonyra, amelyet a Műszaki Egyetemen rendeztek meg. Azt vártuk/hittük, hogy ott majd felfigyel ránk valaki (ne feledjük, a Novotrade akkor élte fénykorát, mint fejlesztő és kiadó), esetleg valamilyen külföldi érdeklődő is eljön Budapestre, aki épp ilyen játékot keres. Egy kis asztalon felállítottuk a „standunkat” a gépeinkkel és a játék demójával (1 MB Amiga 500 powa!) - jöttek is érdeklődők, de csak „magánemberként” – üzlet sehol. Azonban életem egyik legfontosabb napja mégis ez volt, hiszen akkor ismertem meg a Guru lemezújság szerkesztőjét, a Guru magazin későbbi társalapítóját Shy-t, aki azóta is bizalmas jó barátom (többek között ő készítette az első interjút velem életemben) – no de ez másik történet.





AM: Hogyan alakult ezután a fejlesztés, hogyan próbáltátok értékesíteni a játékot?

GYU: Lényeg, ami lényeg, hogy eléggé elkeseredtünk az érdeklődés hiánya miatt, mert úgy éreztük, a cucc jó, amit csinálunk. Így aztán a saját kezünkbe vettük a játék "eladását" - nagy nehezen kinyomoztuk vagy 20–25 cég adatait, akiket egyesével fel kellett hívni (nem kevésbe került ez annak idején a pre-internet korszakban), győzködni kellett, hogy bizony nézzék már meg az ismeretlen magyar kiscsapat RPG-jét - ne feledjük, 1989–90-ről van szó, amikor a rendszerváltás zajlott... Kb. 10–15 demot küldtünk ki, amiből 3–4 érdemi válasz érkezett, mind elutasító. Azonban az egyik cég, az Electronic Arts azt írta, hogy ha lecseréljük a grafikát szebbre, és csinálunk egy jobb prezentációt, akkor keressük meg őket újra. Nagy személyes viharok után (ki kellett rúgni a csapat alapító tagját, a grafikust) új grafikusok jöttek, akik valóban kafa, az akkori időknek megfelelő módon áttervezték és átrajzolták a játékot. Ez kb. 2–3 hónapot vett igénybe, mire elkészült az új demó, küldtük is ki elsőként az Electronic Artsnak, akik már akkor igen nagy cégnek számítottak. Ezúttal is egy elutasító választ kaptunk – *„Sajnáljuk, egy héttel ezelőtt megállapodtunk egy másik csapattal, akik egy hasonló játékot készítenek. Sok sikert kívánunk nektek a továbbiakban és nagy kár, hogy nem 2 héttel ezelőtt jött a demó, hiszen a Ti játékotok is kiváló minőségű, de ugyanabban a témában sajnos nem áll módunkban kiadni két ugyanolyan játékot”* – valami ilyesmit írtak. Volt nagy szomorkodás, elhihetitek.

AM: Melyik csapat előzött meg benneteket?

GYU: Aki/ami megelőzött minket, egy újonnan alakult cég volt, bizonyos Raven Software, első játékukat a Black Crypt nevű Dungeon Master klónt adták el az Electronic Artsnak. Ha picit gyorsabbak lettünk volna, lehet, hogy ma mi lennénk a Raven Software? Ki tudja. Egy tény, ők igencsak befutottak, a mi pechünk tovább folytatódott a játékkal (de ez is egy másik történet), ami aztán hiába lett nemzetközi siker, ezt mi nem éreztük – s a mi cégünk/csapatunk el is tűnt mindörökre – talán ez is csak azon a 2 hétén múlott.

A mai napig aktív zeneszerzőként jegyzett Gyu – a GameStar szerkesztője – jelenleg első regényének kéziratán dolgozik, és igazán büszkék lehetünk rá, hiszen személyében egy hazánkfia jutott be két zenei albumával – instrumental kategóriában – a Jamendo Awards 2011 döntőjébe, ahol a második helyezést érte el!
Szívből gratulálunk az eddig elért eredményekhez, és termékeny művészi útja során további sok sikert kívánunk Gyu-nak!

A két, dobogós Gyu album az alábbi linkekről tölthető le ingyenesen („Time Machine, The Everlasting Hope of Light”

Hevő



http://tinyurl.com/3zqmval



http://tinyurl.com/3s6app2

Abandoned Places

Kalandozó, ha ezt az ősi tekercset olvasod az csak egyet jelenthet: Te vagy a Kiválasztott. Olvasd figyelmesen, nagy hasznodra válhat küldetésed teljesítésében!

Tizenkét bátor hőst kővé dermesztenek és elásnak mélyen a Mennyei Fény Temploma alatt, készen arra, hogy visszatérjenek, amikor Kalynthiának a legnagyobb szüksége van rájuk. Létezésükről csaknem megfeledkezve, és nyugvóhelyük elveszve az évek során, eljött az idő, hogy csatába hívják őket Kalynthia védelmére a gonosz Bronakh ellen. Bár mind a tizenketten sértetlenek, Kalynthia varázslóinak erejéből csak négyük kőálomból való felélesztésére telik – két harcoséra, egy varázslóra és egy papéra. Kiket választasz?

Az Abandoned Places-ben a játékos négy kiválasztott hőst irányít, mindegyik saját erősségekkel, gyengeségekkel és egyedi képességekkel megáldva. Minden karakter saját inventory szekcióval rendelkezik, ahol felszerelést használhatnak, ékszereket viselhetnek, és hátizsákjukban tárolhatnak fontos tárgyakat. Mindegyiküket kis portré ábrázolja, mely egészségi és érzelmi állapotuktól függően változik. A játék kezdetén a templom mélységeiben bolyongsz, szegényes felszereléssel csapatod megvédéséhez. Kezdő játékosok ezt a bevezetést nagyon nehéznek fogják találni, főleg mivel még mindig az irányítást próbálják elsajátítani, így ne csodálkozzunk, hogy a kezdeti rész túléléséhez több nekifutásra lesz szükség.

A csapat irányítása és a navigáció egy kis 3D-s ablakban történik, mely belső nézetből mutatja, amit a karaktereid látnak. Bár grafikailag egyszerű a megjelenítés, mégis fontos, hogy megvizsgáld környezeted, nehogy a falakon rejtett gombok vagy a földön heverő arany elkerülje figyelmed. Meglepő, hogy bár grafika átlagos, mégis az Abandoned Places készítői nagy gondot fektettek a részletekbe, és a játékos rengeteg hasznos és haszontalan tárgyat fog találni szerteszét a világban.

A harc valósidejű, minden fegyver és varázslat bizonyos időközökben használható újra. Ez kissé zavaró, hiszen minden fegyverre kattintani kell, hogy használjuk, így időnk nagy részét a kis tárgyak kattintgatásával töltjük, hogy sikeresen támadjunk, ahelyett hogy magát a harcot kísérnénk figyelemmel.

Ha azonban végre kikeveredünk a templom mélységeiből, a játék igazán megmutatja, mit tud. Feltárul a játékos előtt, hatalmas szabadságérzetet biztosít a fő cselekményszáltól szerteágazó kalandokkal és a világ felfedezésének lehetőségével. Az utazás felső nézetből történik, ami üdítően hat a néha darabos belső nézet után, a hatalmas tájak pedig változatossá teszik a játékélményt.

Most pedig merüljünk el az Abandoned Places csodálatos világában!

A világ neve Kalynthia, mely egy ősi, hegyekkel-dombokkal szabdalt hely. Szárazföldjeit bővizű folyók és csobogó patakok szelik, tengereit ezernyi apró sziget színesíti. Klímája teljesen változatos, az évezredes jégtáblától a fülledt dzsungelig mindent meg lehet rajta találni. Nagyon szerencsés fekvése miatt Kalynthia földjén a mágia jelentős intenzitással van jelen, melyet egy régi mondás szerint gyakran még a levegőben is érezni lehet. Éppen ezért mindenki – még a leggyengébb is – elsajátíthatja a varázslás ezen a földön nem is olyan hihetetlenül nehéz képességét. Ugyanez a világ tárgyaiban is megmutatkozik, hiszen egyáltalán nem meglepő, hogy egy közepes képességű kalandozó kisebb boltra való varázstárgyat cipeljen magával. Persze az igazán erős mágikus eszközök egyáltalán nem gyakoriak, viszont annál többen vágyakoznak ezek birtoklására. A világ vezetői mágusok, akik szellemi befolyásukkal az ipari forradalom helyett a varázslatok mellett döntöttek. A bolygó lakói egyre sokasodnak és erősödnek, ám egy sötét felleg lengi körül minden ténykedésüket – a Gonosz közeleg. Ha nem védené egy ősi mágikus relikvia a bolygót, akkor talán már a Fekete Herceg; Bronagh kezén lenne az egész világ... Most viszont még a legbölcsebbek sem tudják, hogy meddig fognak még kitartani és mire lesz képes a Hódító...

Kalynthia.

Igen, így neveztetik a föld, melyet hosszú évezredek óta kalandozók súlyos csizmájának nyoma sebez, és ez az a hely, ahol eme hasadásokat a mágia gyógyítja. Az ismert világ négy nagy szigetből, sokszáz apró fjordból, félszigetből, egyedi flórával és faunával rendelkező szigetvilágokból áll. A legnagyobb szárazföld egyben a legnagyobb földrész is, melyre kalandozó valaha lábát tehette.

adatlap

kiadó: **Electronic Zoo**
fejlesztő: **ArtGame**
chipset: **ECS**
megjelenés: **1992**
stílus: **kalandjáték**

Itt található a birodalom szívében a főváros, Kal Kalon mesés városa is. Múzeumai és emlékművei az idetévedő turistának egy hétre elegendő látnivalót jelentenek. De nem csak erről nevezetes a hely, hiszen, az új holdat követő napon megrendezett vására is egyedi a maga nemében. Messzi földről érkeznek ide utazók és kereskedők, hogy információkat szerezzenek és értékes vagy kevésbé értékes árucikkeikkel kereskedjenek. Szinte mindent meg lehet itt kapni, ami szem-szájnak ingere.

Természetesen a legnagyobb földrész is bővelkedik misztikus helyekben, ugyanúgy mint három kisebb társa, mely a világra érkező mágia túlzott intenzitásának tudható be.

Olyannyira igaz ez, hogy a délnyugaton fekvő jelentős földdarabot a Mágia Szigetének nevezik. Hallottál már olyan emberről, aki látott olyan törpét, akinek az ükapja járt a szigeten és ivott az Álmok Tavának vizéből? Azután táltosként sok eseményt előre megjövendölt, amíg a tavat őrző démonok egyike rá nem talált, és őt elbájolva, örökre a tó őrzésére kárhoztatta?

Délkeleten a kiálló hegyre épült szigetet Solitude-ról nevezték el, aki régmúlt idők egyik legnagyobb mágusa volt. Minden varázslatát átitatta buzgó hite a világ egyensúlyában, melynek saját döntése alapján a fehér oldalát támogatta. Mint egy régről neki tulajdonított mondás idézi: „A mérlegnek két tálcája van, te döntesz, hogy melyikből veszel. Cselekedj mindig meggondoltan, hogy utána meg ne





bánhasd. Az erő fekete vagy fehér. Én szürke, talán fehér vagyok?". Követői azonban elutasítják a föltételezést, hogy a Mester ilyet mondott volna, szerintük a fehér oldal egyértelmű bajnoka volt. Emlékére emelték a kőszirtek között a Mennyei fénynek nevezett templomot.

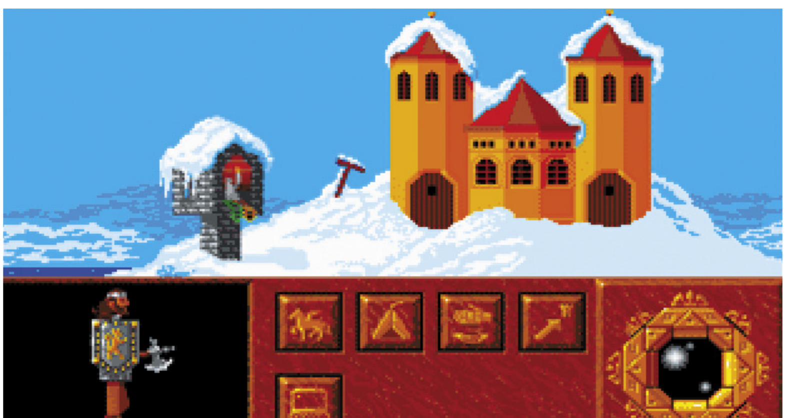
A földrészt az Őrzők szigetének is nevezik. A misztikusnak hangzó kultusznak szent feladata van. Amikor az Egyetlen isten elhagyta Kalynthiát, megszabadította azt a gonosztól és hátrahagyta maga után a Hősöket. Pontosabban azok kőbe zárt testét. Az Őrzők feladata, ha a szükség úgy diktálja, életre hívják a bajnokokat.

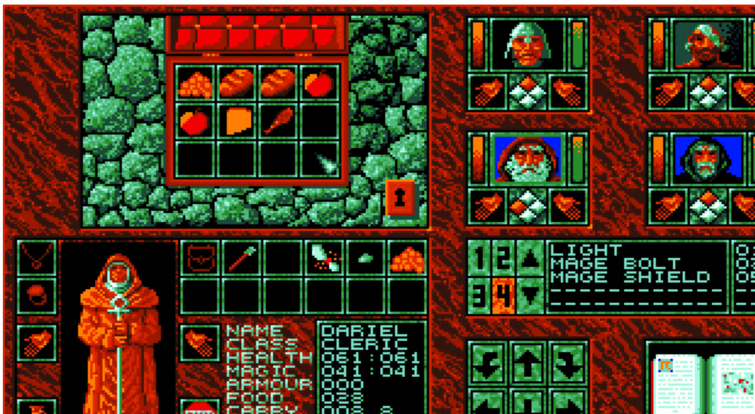
Az északnyugati sziget Lament báró tulajdonát képezi, aki azzal, hogy Xaran király feleségét Szép Izoldát feleségül vette, biztosította, hogy kiskirályként élhesse életét a szigeten. Rossz nyelvek szerint a báró nem is teljesen ember, mert a nagyapja jégóriás volt, aki brutálisan megerőszakolt egy ember asszonyt, aki azután megszülte Lament édesapját. Két dolog azonban bizonyos, egyrészt az, hogy Lament a legjobb és legkeményebb harcosok egyike és több ezer főt számláló szárazföldi és vízi seregeivel hatalmas ütőerőt képvisel, a másik az, hogy a szigetet gazdaságilag szigorú rendelkezéseivel a leggazdagabb hellyé tette a királyságban.

A földrészt főként kalózok és más törvénykívüliek lakják. Ezt annak idején afféle börtön-szigetként használták, ide száműzték a központi kontinens veszélyes bűnözőit. Az idők folyamán a rabok lassan saját civilizációt építettek ki, s mára már dacolnak egykori ítélőbíróikkal, vagy úgy is mondhatjuk, rettegést keltenek szívükben...

Ilmír szigete méreteiben megegyezik Solitude és a Mágia Szigetének nagyságával. A földrész valóságos melegágya a volt bűnözőknek, hazátlan kóborlóknak vagy a magányos számkivetetteknek. A birodalom számkivetettjei is hagyományosan a szigetre kerülnek cserébe elkövetett bűneikért, ahol külön a számukra emelt intézmény, Drangor börtönvárosa fogadja őket. Ilmír közbiztonsága a nullával egyenlő, hisz bár a rosszhírű települést kevesen hagyták el élve, a szigetre érkező rablóbandák és a zavarosban halászó kalandorok csapata egy pillanatra sem hagy nyugtot a földrész békésebb lakóinak. A földrész nagyobb része, az északi területek és néhány nagyobb város – Drangor, Efetsos és a déli helyőrség Gorowan – valamint a jégóriások lakta Doragor-hegység kivételével, a törvénykívüliek uralma alatt van. A sziget uralkodói székhelye Ximoran, melyet rossz nyelvek csak úgy emlegetnek: a törvényenkívüliek földje. A jószándékkal érkező utazó biztonsága csak a Ximorantól északra elterülő régiókon van szavatolva, s ugyancsak itt található meg a földrész egyetlen kikötője, a rosszhírű börtönváros dokkjait kivéve.

Mindemellett Lament báró parancsol Kalynthia legnagyobb és legütőképesebb seregének, s ha úgy akarta volna könnyedén elsöpörhette volna a szigeten garázdálkodó, emberre hasonlító förmedvények csapatait; valami megmagyarázhatatlan oknál fogva ezt mégsem tette. Egyesek szerint a báró, ha néha kedve támadt hozzá, embervadászatokat rendez csapatával a sziget bizonyos területein, s ilyenkor nem ajánlatos találkozni vele. Ilmír békeszerető polgárai és kereskedői csak fegyveres védelemmel ellá-





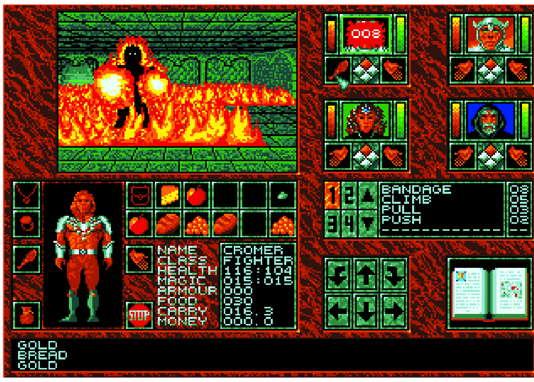




tott karavánokkal tudják megtenni az egymástól jókora távolságban fekvő városok közötti utat, így a sziget csakhamar a karjuk erejéből élő zsoldosok figyelmét is felkeltette.
Az év minden hónapjában töméntelen mennyiségű karaván indul útnak, s bizony előfordul, hogy ezek közül némelyik sohasem érkezik meg kijelölt állomáshelyére. A csengő aranyak hangjára ideözönlő kalandorok megjelenése némileg javított a helyzeten, de nem oldotta meg a nagy számban garázdálkodó haramiák által okozott gondot.
A földrészt Kalynthia-szerte csak mint a „rettegés-földjét” emlegetik, mialatt az emberek józanabbik része szánakozó pillantásával illet minden Ilmírre induló vakmerőt. A szigetet számtalan kisebb-nagyobb csoportosulásból álló szárazulat veszi körül, ezek közül kiemelkedik Ryn szigete, melynek említése minden emberből, legyen az jószándékú vagy sem, hideg borzongást vált ki. A sokat emlegetett szigetnek, habár csak negyedakkora lehet, mint Ilmír földje, még veszettebb hírét költik, mint nagyobb testvérének. Az erdővel borított vidéken mindössze egy építmény magasodik, ám mondják, ennek láttán még a legbátrabbak ereiben is meghűl a vér.
A Feketetorony valóban rászolgált nevére. A sima falú, fekete gránitkövekből emelt épületen nem látható bejárat, sőt mi több, még egy árva ablaknyílás sem jelzi az egyszerű szemlélődőnek, hogy vajon lakja-e egyáltalán valaki a különös tornyot. Suttogják róla, hogy már akkor itt állt, mikor Ilmírre még meg sem érkeztek az első fecskék, és hogy minden bizonnyal démoni erő segédkezett felépítésében.
Az erdő, mely körülveszi, sötét és fenyegető, az áldott nap sugarai valahogy mindig elkerülik a nyomasztó helyet. Beszélik, hogy magát a tornyot már megközelíteni is embert próbáló feladat, tekintettel a szigetet benépesítő halandók által még sosem látott különböző szörnyetegekre és mérgező növényzetére. A Feketetorony titkát még rejtélyesebbé teszi, hogy uralomra kerülése után a báró is megtiltotta katonáinak a szigetre való belépést, és a jelek szerint ő sem látta helyénvalónak, hogy bolygassa a torony nyugalmát. Magát Ryn szigetét mindössze egy irányból – az Ilmír nyugati partján fekvő Diveran városából – lehet megközelíteni, mivel a földrész sziklás partjai, a közelükben fekvő zátonyokkal együtt szinte megközelíthetetlenek. A sziget, baljóslatú építményével együtt, rejtelmes hallgatásba burkolózott, elzárkózva a figyelő tekintetek elől.
Földrésztől függetlenül van néhány dolog, amiben a királyság mindenhol hasonló. A leggyakoribb élőlények mindenhol az orkok, és bár életmódjuk miatt gyakran jóval rövidebb ideig élnek, mint más fajok szülöttei, szaporaságuk és korai érésük mégis képes kárpótolni mindezt. Létszámban csak az emberek kelhetnek próbára velük. A többiek saját régiókban élnek, de a királyság szempontjából – néhány kivételtől eltekintve – nem sok vizet zavarnak. Az Istenek óvjanak Utadon!

Kalandozó, ha szükséged van az Istenek kegyére, mert másképp nem boldogulsz, akkor javaslom alkalmazd az alábbi mágiát! Nyomd le a következő kombinációkat, hogy a négy játékosnak 999 aranyat adj:
ALT+F1 - Játékos 1;
ALT+F2 - Játékos 2;
ALT+F3 - Játékos 3;
ALT+F4 - Játékos 4.
Ezek után át tudsz repülni a térképen.



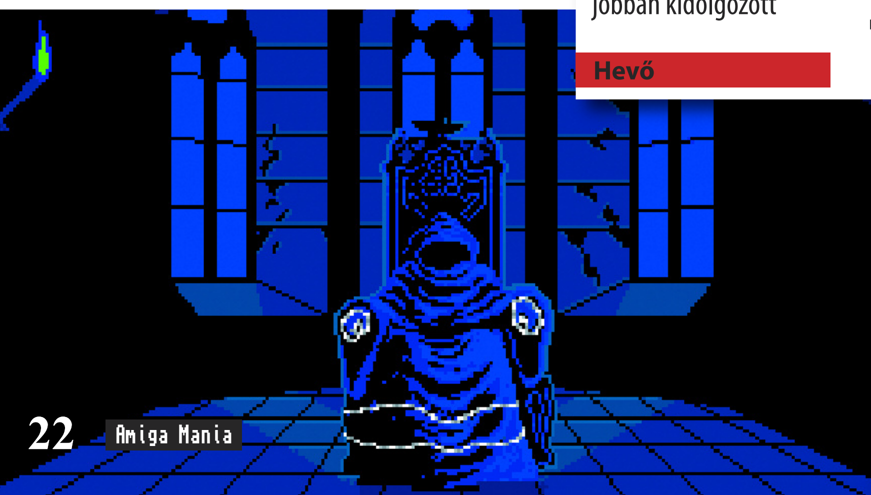




Amiga Mania értékelés

+ Élvezetes, nonlineáris játékmenet. Jó és kidolgozott történet
– A grafika lehetett volna vagányabb, jobban kidolgozott

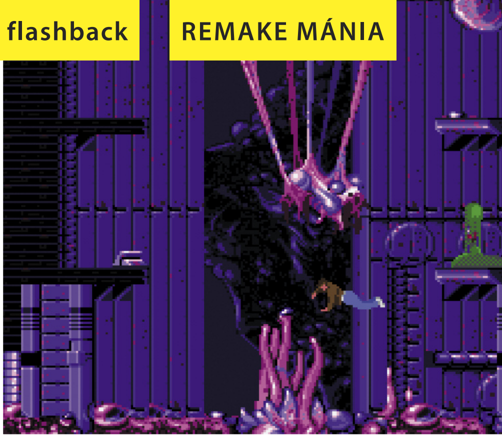
Hevő **7,5**











Flashback almával? Ez bizony nem egy extrém recept Jamie Oliver-től, hanem sokunk nagy amigás kedvence egy remek iOS átiratként.

Mindig öröm egy-egy régi játékot viszontlátni manapság, még akkor is, ha ezeken a hordozható kütyükön, vagy akár a HD felbontású konzolokon már nem teljesen ugyanazt az élményt nyújtják. Nekem még az is örömteli dolog, ha egy általam anno nagyon kedvelt játéknak nem 100%-os remake-jét dobják piacra, hanem csupán más névvel és esetleg eltérő tartalommal, de felismerhetően az eredeti játék hangulatát, működési logikáját visszaadni képes „koppintásával" találkozom.

Ettől nem kell félnünk a Flashback kapcsán, mert ez bizony egy komplett portolása az eredetinek, vagyis minden pixelről pixelre megegyezik az Amiga verzióval. Természetesen némi változásra szükség van az irányítás miatt, hisz itt „csupán" a touchscreen (érintőképernyő) áll rendelkezésre, de a játék lényegi része teljesen azonos az eredetivel. Meg kell említeni viszont, hogy a legutóbbi update óta a játék támogatja a Bluetooth kontrollerek használatát. Ez dícséretes, bár még nem próbáltam, de minden bizonnyal tovább növeli az amúgy is magas vigyorfaktort.

Ennyi bevezető után lássuk, hogy teljesít némileg közelebbről szemügyre véve, de csak a kötelező „aki esetleg nem ismerné az eredetit" rész után! :)

Tehát, aki esetleg nem ismerné a Flashback-et, elsőként úgy definiálnám, hogy egy oldalnézetű kalandjáték, remek grafikával, a legrészletesebb mozgás-animációval, hangulatos vektorgrafika alapú átvezető jelenetekkel. Sokan az Another World nevű, óriási sikert aratott játék folytatásának tekintették, de ez nem volt az az igazi folytatás, csupán a felhasznált technika és az irányítás miatt nevezhetjük annak, magának a történetnek nem volt köze a nagy elődhöz. Igaz, mindkettőt a Delphine nevű kiadó jelentette meg, és mindkét játék rotoscope mozgástechnikával készült, de a hasonlóságok itt véget is érnek.

A történet a távoli jövőben játszódik, 2142-ben, mikor is Conrad, a főhősünk rájön, hogy egy távoli bolygóról érkezett idegenek már tömegesen épülnek be a hatalommal bíró tisztségekbe, előkészítve a napot, mikor is társaik megérkezésével az emberiség mattot kap, és végleg eltűnik. Az, hogy senkinek nem tűnik fel a folyamat csupán annak köszönhető, hogy az idegenek képesek alakváltó módon emberi formát ölteni.

Conrad rájön, hogy hamarosan az idegenek megteszik a szükséges lépéseket, hogy felfedezése titokban maradjon, ezért gyorsan lementi emlékeit, majd egy holografikus kocka segítségével tárolja el utasításait saját maga számára, hogy egy esetleges memóriatörlés után képes legyen emlékeit visszaszerezni. Mint kiderül, gyanúja nem volt alaptalan, a memóriatörlés megtörténik, mi pedig a Titan bolygó dzsungelében ébredünk, de úgy, hogy buksink flashmemóriájából totálisan törölték a firmware-t... Naná, hogy nekünk kell Conradot végigvezetnünk egy sor izgalmas kalandon, hogy emlékeit visszaszerezve megakadályozzuk fajunk kiirtását. Utazásunk során, változatos helyszíneken kell helytállnunk, a már említett dzsungeltől a tv-vetélkedőnek helyet adó Death Tower-ig. Fegyverünk egy pisztoly, de akad, hogy egy eldobott kő segítségével kell elterelnünk egy őr figyelmét. Különféle hasznos holmik segítenek utunk során, vannak, amelyeket magunknak kell felfedeznünk, de van, amit segítőkész emberektől kapunk bizonyos helyeken.

Nem szeretnék sokkal többet lelőni a poénból, mert ezek a játékok még jól kitalált történettel bírtak, ha azt előre elmondom, nem lesz igazán izgalmas a dolog.

Ennyit a játékmenetről, most lássuk a technikai oldalt. A játék nem pluszos, így iPad és iPad2-n csak a pixelek mindkét irányú duplázásával jutunk egész képernyős élményhez, de ezzel semmi gond, hisz az eredeti Amiga verzió felbontása sem 1024*768 volt bizony, így a pixeles látvány még skálázás után sem elrettentő. Sőt, régi Amigás haver kezébe adva az első mondat ez volt, ami a szájából elhangzott: „...végre látom a pixeleket!".

És valóban, a mai HD felbontás világában néha igenis jól esik kicsit nagyobb pixeleket tapogatni. Persze iPad-en a középre igazított negyed képernyős méretben sokkal szebben néz ki, csak az a baj, hogy a fekete szegély nem használható ilyenkor az irányításhoz, ehelyett az ujjunk jelentős területet kell, kitakarjon az amúgy sem nagy játékmezőből.

Az irányítás nagyon egyszerű, bárhol egy tap, és máris előjön a joystick, amit aztán már arra mozgatunk, amerre csak kell. Van még egy pisztoly ikon, amivel elővehetjük, és eltehetjük a fegyvert, van Action gomb (A), amivel futunk, lövünk meg ilyenek. Van Use gomb, amivel a pályákon található interaktív elemeket használhatjuk, pl. az elemtöltőt. Az Items gomb pedig a zsebeink tartalmát mutatja meg. A mozgások olyan szinten kidolgozottak, hogy bizton állítható, 2D-s játékban ennél jobbat nem találni. A zene és a hangok is remekül szólnak, valódi moziélményt nyújtott ez a játék 92-ben Amigán és még most is. A különböző események kapcsán lejátszódó átvezető jelenetek pedig kimondottan művészi minőséget képviselnek, erre nincs jobb szó.

A sztori megfelelően komplex, ugyanakkor néhol képregényszerű és ez előnyére válik a játéknak. Aki az Amiga legszebb évei alatt örömmel játszott vele, az bizonyára most is kellemes időtöltésre számíthat, aki pedig tényleg nem ismeri, annak javaslom, hogy járjon utána, keressen videókat, próbálja ki emulátor alól, vagy még inkább valódi vason. Aztán, ha tetszik a dolog, azt a pár Euro-t igazán nem lehet gond rászánni az AppStore-ban, hogy a villamoson, metrón vagy bárhol járva-kelve csak előkapjuk zsebünkből az almás technikát és újra meg újra segítsünk ennek a Conrad gyereknek rendet vágni a káposztafejű idegenek között.

Viszlát a következő AmigaMania-ban!

Amiga rulez!

Maverick



BLACK CRYPT

2. rész

Jelen játékleírásunk és – végigjátszásunk második része egy méltánytalanul feledésbe merült, klasszikus Dungeon Crawler típusú szerepjáték, a Black Crypt. A műfaj egyik legjobbja volt a maga idejében – annak ellenére, hogy kizárólag Amigára készült el. Vagy talán éppen ezért?... Folytassuk ott ahol előző számunkban a terjedelmi korlátok gátat szabtak e leírás befejezésének.

Vízhordás és kapcsolgatás

Itt egy „átvezető" részen bukkanunk ki, ahonnan több más pálya is nyílik. Mi egyelőre a lépcsőt válasszuk. (Még véletlenül se menjünk be az ajtón – a láthatatlan, sebezhetetlen szörnyek azonnal legyilkolják a csapatot!) Van itt még egy arc is a falban (lásd a képen), aktuális főcélként neki kell majd visszaadni a látását. Az új pályán főleg a mennyezeten közlekedő szörnyek lesznek ellenfeleink, amik elég gyakran mérgeznek is! Ilyen esetekben a tekercseken és potionokban fellelhető Cure Poison-nal kúráljuk ki a beteg karaktert. Ha elfogyott minden ellenszerünk, de mégis megmérgeződünk, inkább töltsünk vissza egy játékállást, mert hiába húzzuk az időt alvással, előbb-utóbb mindenképpen meghalunk.

Egyelőre ne lépjünk be a legközelebbi teleportba. A pálya két szekciójából a dupla ajtón keresztül a délibe is menjünk át. Közben vigyázzunk a kezünkben tartott tárgyakra, mert lopásra hajlamos szörnyek is feltünedeznek néha a semmiből, és minden mozdíthatót elvisznek. Ha valamelyikük mégis sikerrel jár, gyorsan öljük meg azonnal mindet (ha elmenekülnek, az sem tragédia, később is megölhetőek).

Egészen délen, a keleti falban van egy egyelőre áttörhetetlen erőfal, egy koponyakör. Az ilyenekkel mindig nagyon vigyázzunk, mert véletlen beleszaladás esetén is halálosak. Szerezzük itt meg a kulcsot egy zsákutcából, ami a pálya tetején található ajtót nyitja. Innentől kezdve mindig adja magát a pálya: szerezzünk kulcsokat, kapcsolgassunk, jussunk be új helyekre, ott ismét szerezzünk kulcsot, stb. Az összes főbb oszlop mögé be kell jutnunk előbb-utóbb (amiket csak egy időre húzhatunk arrébb a sorban megjelenő kapcsolókkal), hogy megszerezzük a kutak kulcsait. Minden kútból töltsünk fel egy kulacsot és gondosan rakjuk el őket. Az első komolyabb elakadás nekem itt történt a játék során, mert nem gondoltam, hogy ilyen korán ennyire elrejtett kapcsolót képesek beépíteni a készítők: az északnyugati oszlop mögötti kis zsákutcában, ahol egy mozgó lyuk állja utunkat, balra egy apró titkos kapcsoló van a falon. Ennek segítségével továbbjuthatunk.

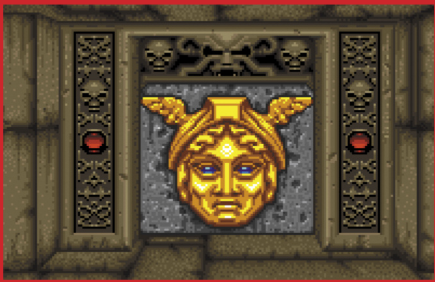
Az utolsó, nyugati oszlophoz igénybe kell venni egy teleport tekercset is (ezért kellett idáig tartogatnunk legalább egyet), hogy a kapcsoló átváltása után azonnal bejuthassunk mögé. Az északkeleti oszlop mögé pedig megeshet, hogy beszorulunk – innen is ki lehet jutni a három rálépős kapcsoló kitartó kombinálásával, vagy egy teleport varázslattal, ha látjuk, az oszlop mögött már megjelent az új kapcsoló. Ha valahol sötétségbe borul minden, alkalmazzunk Light tekercset vagy varázslatot.

Amikor megvan mind a négy kulacs telve a négy kút vizével, fáradjunk bele a főbejárat melletti teleportba. Tegyük be a kulacsokat a polcokra, és megkapjuk az arc szemeit, amit vigyünk el neki, visszalépve az előző pályára. Ekkor egy terem nyílik ki, ahol – bár ez nem látható – csapdák és teleportok állják utunkat. Detect Trap varázslattal vagy varázstárggyal láthatóvá válnak a csapdák.



adatlap

kiadó: **EA**
fejlesztő: **Raven Soft**
chipset: **ECS**
megjelenés: **1992**
multiplayer: **–**



Az arany arc látását kell visszaadnunk



Csapdák mindenütt és persze váratlanul



A Hold és a Nap kulcsát ide kell behelyezni

Kísérletezzük ki a helyes utat, és jussunk át a terem túlsó végébe. Itt vár ránk a Mask of True Sight, amit a varázsló viselhet az arcán – állítsuk is át őt vezetőnek a csapatban. Egy varázskönyvet is megkaparinthatunk a teremben, újra a mágusunk számára, amiből aktivizáljuk a Haste varázslatot – amíg ez él, a csapat gyorsabban harcolhat.
Lépjünk be az egyetlen ajtón, ami mögött a láthatatlan szörnyek kószálnak. Most már nem azok, így sebezni is tudjuk őket. Egy hatalmas, koponyát formázó teremben vagyunk, járjuk be alaposan. A „koponya” két szemében levő beugrókból szerezzük meg a nagyon magas szintű erőfaltörő tekercseket (Scroll of Dispelling), és alkalmazzuk őket a megfelelő helyen, amit nem lesz nehéz megtalálni középtájékon. Bent megtaláljuk a varázsfaltörő tekercset (Glyph Scroll), amivel visszagyalogolva a mérgező szörnyes szint déli koponyaköréhez, néhány bónuszt még összeszedhetünk.
Egy újabb könyv is vár itt a mágusunkra (ez már a negyedik neki), és a kulcs, amivel a piros ajtót kinyitva egy teljesen új szinten találjuk magunkat.

A piros és a kék dungeon – a Nap és a Hold birodalma

Először itt is egy átvezető szintre jutunk, ahonnan a két alpálya nyílik. Egy nagyon gonosz kinézetű szörnyeteg fogad minket, felkészítve a csapatot az eljövendő borzalmakra. A cél itt most nem egy arc látásának visszaadása – a Hold és a Nap kulcsát kell megszereznünk, majd beraknunk egy falba (lásd kép). A két kulcs természetesen a két alpályán van elrejtve. Mindegy, melyikkel kezdünk. Lássuk először a pirosat, ami keletről nyílik.

Itt egy dupla kapcsolóval levédett zsákutca vár ránk, amiben néhány hónap van felsorolva a tizenkettőből. Jegyezzük meg őket, majd nyomuljunk észak felé az ajtón át, és a koponyákat balról számolva az iménti hónapok alapján vegyünk le négyet a polcokról. Ha mind megvan, megnyílik a folyosó vége.
Itt már néhány komolyabb szörny is vár minket – készüljünk fel rájuk teljes varázslat„tárakkal”, és szóhoz se hagyjuk jutni őket az elől harcoló karakterekkel.

Derítsünk fel mindent, nem nehéz a pálya. Illúziófalak egész sora rejlik egy ajtó mögött, ahol első látásra csak a csupasz fal állja utunkat. Ezt is derítsük fel teljesen, valamint a sötétségbe boruló hatalmas termet, ahol gyakran szükségünk lesz a Light varázslat áldásos hatására. (Ha esetleg fordított sorrendben játsszuk végig a két alpályát, mostanra már két karakter is tud fényt varázsolni, így gyorsabban halad a felderítés.) Keressünk titkos kapcsolókat!
Van még itt egy „sebző folyosó” is, aminek kicsit fakóbb a színe, és belépve azonnal csökkenni kezd a csapat életereje. Ne törődjünk vele, gyorsan szaladjunk végig rajta, szedjük fel a tárgyakat, majd rohanjunk vissza.

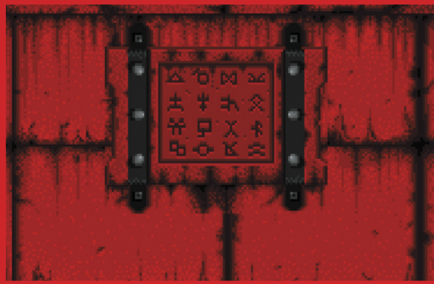
Két „kérdezőhely” is megnehezíti utunkat, de megvan hozzá tekercseken és kőtáblákon a kért információ. Akinek mégsem sikerülne válaszolnia, íme a megoldás: a kérdezett druida, a négy legendás hős egyike nem más, mint Oakraven; Oakraven sírja a Whiteoak nevű anyagból készült.
Végül megszerezhetjük többek között a Sun Key-t is, barangolásunk fő célját.

A kék dungeon már keményebb dió, annak idején ezt a pályát a sűrű elakadások miatt hetekig tartott végigvinni. Sok titkos kapcsolót kell felfedeznünk, ezeket előszeretettel keresgessük minden zsákutcában vagy sarokban. Egy dupla zsákutcában két polcon két tárgyat, és egy táblán látszólag értelmetlen szöveget találunk – a betűket visszafelé olvasva a Switch, azaz kapcsoló szót kapjuk. A polcok tehát kapcsolók. Cseréljük ki a bennük rejlő tárgyakat, ezzel megnyitva a továbbvezető járatot. A kék dungeonban még máshol is belefuthatunk hasonló trükkökbe; egy teremben egy egész sor kapcsoló van ajtókkal lezárva a két szemközti oldalon, itt a szemben lévő tárgyakat kell kicserélni. A tekercseken és táblákon elhintett információkat jegyezzük meg, vigyük magunkkal – egy újabb „kérdezőhely” vár ugyanis ránk hamarosan (egy tipp ide is: a Black War 40 napig tartott…)

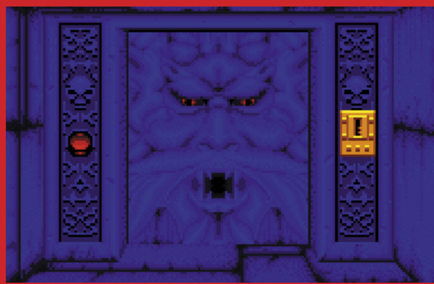
Mindent alaposan járjunk be és kapcsolgassunk át, szerezzük meg az összes (3) aranykulcsot. A harmadik kulcs keresése során bejutunk majd egy különleges helyre is, ahol nem működik semmiféle varázslat, de egy illúziófal mögött egy nagyon erős szörny leselkedik ránk. Mielőtt belépnénk hozzá, mindenképpen vegyünk fel egy játékállást, mert kijutni már nem lehet egykönnyen! Nehéz őt megölni, de véghezvihető. Csak a két első karakterrel ütögessük, miközben a billentyűket használva ugrálunk körülötte – esetleg a druida is besegíthet íjazással, vagy a varázsló késdobálással (az erszényéből automatikusan adagolja őket, ha egyet eldob).
A jutalmunk egy újabb varázskönyv lesz (végre a druida is kap valamit) és persze a harmadik aranykulcs, amivel végre bejuthatunk a Moon Key-hez.
Rakjuk be a két kulcsot a helyükre, ekkor megnyílik a főkijárat, valamint kapunk egy remek fegyvert – a Frost Razer a játékban fellelhető legjobb balkezes fegyver, ami jobb egérgombra ráadásul varázsolni is képes.

A pókok szintje és a Csontváz Sárkány megidézése

Ez az utolsó ilyen jellegű, falmintázatú szint. Rögtön az elején akcióba csöppenünk, néhány pók próbálja megnehezíteni utunkat. Itt rengeteg mérgező ellenfelünk lesz, figyeljünk erre!
A pókok szintje hatalmas és nehéz. A cél három Idol megszerzése és ezekkel a csontváz sárkány megidézése. A másik, ezen a pályán különösen fontos tudnivaló: mindig legyen aktív valakinél a Detect Trap, azaz a csapdafelderítés, mert igen súlyos, gyakran halálos erejű csapdák állják utunkat. Ezeket a Remove Trap varázslattal lehet megszüntetni.



Illúziófalak egész sora rejlik egy ajtó mögött



A kék dungeon már keményebb dió



Megidézhetünk egy csontváz sárkányt



A négy hajdani hős sírja



A négy alszinthez levezető út bejárata



A csapattagok nem bírják a Medúza látványát



Kosfejű szörnyek várnak rád

Találhatunk még itt egy koponyakörös varázsfalat, amit tapasztalatból se közelítsünk meg, mert szintén halálos (ide majd később kell visszatérnünk, a megfelelően magas 23. szintű tekerccsel).
Nyugatra van egy kapcsoló a folyosó jobb oldali falában, ami egy járatot nyit – nyomogassuk meg sokszor, mert minden alkalommal újabb járatot nyit ki, összesen ötöt. Keleten pedig egy nagy terem fogad minket, benne négy teleporttal, melyek négy kisebb terembe visznek. Mindegyikben keressük meg és váltsuk át a rejtett kapcsolókat. A nagy terem közepére is bejuthatunk majd később némi kapcsolgatás árán – itt egy láda fogad minket, benne sok remek bónusztárggyal.
Vigyázzunk a kutakkal, mert ezen a pályán a többségük mérgezett!
Van még egy trükkös hely északon, ahol oszlopokat kell eltüntetni a továbbjutáshoz. Itt van egy speciális mező, ahol a kapcsoló átváltása után várni kell egy oszlop és egy fal előtt, mivel azok csak nagyon sokára tűnnek el. Mögötte azonnal szaladjunk a kereszteződéshez, ahol szintén torpanjunk meg, nehogy idő előtt bezáródjon. Innen északnak fordulva bejuthatunk a sárkány idézőtermébe, ahová az Idolokat kell majd behordani. Ne lepődjünk meg: az Idolok sebeznek majd picit, amíg cipeljük őket.

Ha mind a három Idol megvan (a talált Teleport varázslatokat gyakran alkalmazzuk közben, sok mászkálást takaríthatunk meg), rakjuk be őket a polcokra – de a harmadik előtt vegyünk fel feltétlenül egy játékállást. Amikor ez megvan, tegyük az utolsó Idolt is a helyére, és forduljunk azonnal balra. Remélhetőleg alaposan felkészültünk erre a csatára… Ürítsük bele a sárkányba az összes varázslatunkat, és pofozzuk is meg alaposan. Ha végeztünk vele, átmehetünk a következő pályára.

A négy hős sírja

Egy apró átvezető szintre érünk, ahol senki és semmi nincs, csak a négy hajdani hős sírjai. Megszerezhetjük az utolsó varázskönyveinket, és számtalan más bónuszt. Ha mostanra valakinek nincs meg az összes könyve (fejenként öt), inkább most forduljunk vissza, hogy megkeressük őket. A végigjátszáshoz ugyan nem feltétlenül szükségesek, de azért nem árt, ha minden varázslat a rendelkezésünkre áll, hiszen csak egy-egy példány létezik az összes könyvből. Figyeljünk itt is az illúziófalakra, az egyik mögött egy pajzs, a másik mögött a kijárat van. Ez a pálya felkészít minket a további borzalmakra, ugyanis (a második komolyabb „kérdezőhelyen" átjutva) lejutunk a kripta alsó szintjeire.

A kosfejfalas szint

Egy teljesen új dizájnú pályán találjuk magunkat, talán a legnagyobbon mind közül – ha lemezről játszunk, itt kéri be a játék először a harmadik floppyt. Amikor először megláttam a díszes falakat, azt hittem, ez már a főellenség Estoroth birodalma, de szerencsére tévedtem. Még csak most jön a java!
Én ezt egyszerűen kosfejfalas szintnek hívom. Itt a pókok egy szokatlanul erős változatával, és leírhatatlan külsejű, csápos, lebegő lények garmadájával találkozhatunk, amik képesek akár az egész csapatot lebénítani. Nem annyira nehezek és maga a pálya is könnyű, ez inkább csak egy alapszint, ahonnan nyílik Estoroth négy legfőbb alvezérének négy különálló birodalma. Ehhez meg kell találnunk, majd a megfelelő, rejtett foglalatokba illesztenünk négy Orb of Planes-t. Ilyenkor mindig beteleportálunk az egyik szint lejáratához. A sorrend gyakorlatilag mindegy.

Mind a négy alszinten szerezhetünk majd egy-egy kulcsot, amik ezen a pályán egy-egy ajtót nyitnak. Az ajtók mögött szupererős bónusztárgyak várnak minket. Az egyik ilyen helyen a víz alatti légzést elősegítő varázslatok, gyűrűk és sisakok találhatók – rájuk az egyik alvezér, a Water Lord pályáján lesz szükségünk, ami teljes egészében víz alá épült. Ide tehát csak akkor hatoljunk le, ha mind a négy karakterünk védve van valamilyen módon (Helm of Triton, Ring of Water Breathing, Potion of Water Breathing – ez utóbbi hatása csak néhány percig tart).
Egy másik ilyen kosfejfalas bónuszhelyiségben ráakadhatunk a Black Crypt legjobb fegyverére: a Doom Hammer-re. Ha megkaparintjuk, azonnal adjuk a pap kezébe. Neki eddig nem volt igazán ütőképes fegyvere, ez azonban felülmúl mindent a maga 150-es sebzésével. Sikeres támadás esetén a Doom Hammer egyetlen csapással porrá zúz bárkit – leszámítva persze a négy alvezért, Estoroth-ot és az ő személyes testőrségét.
A négy innen nyíló szint tehát a Medusa (délkeleten), a Ram Demon (északon középen), a Water Lord (délen), és a Possessor (nyugaton középen) birodalma, ismét teljesen új dizájnokkal.

Medusa

Ez egy viszonylag egyszerű szint. Körben az eddig botor módon idetévedt kalandorok megkövesedett





Water Lord alvezért gyorsan leküzdheted



A Lélekrabló veszélyes ellenfele csapatodnak



Hat Halállovag őrzi a sötét termeket

maradványaiból rendezett kiállításban gyönyörködhetünk. Középtájékon, a keleti ajtó mögötti hatalmas teremben tanyázik a Medúza, Estoroth kis kedvence. Okulva a kétfejű Ogre esetében elkövetett bátortalanság hibájából, itt azonnal szaladjunk be hozzá a termébe, még ha egyelőre nem is ölhetjük meg. Meneküljünk előle folyamatosan odabenn, mert sebezhetetlen, a csapat tagjai viszont nem bírják sokáig a látványát…

A cél a három tükörkulcs (Mirror Key) megszerzése. A Medúza terméből juthatunk el a járatokba, melyek a kulcsokhoz vezetnek. Ellenfeleink kellemetlenül ide-oda teleportálgató, rendre teljesen váratlanul megjelenő szellemek. Nem túl nehéz megszerezni a kulcsokat, bár akad néhány vacakolós, kísérletezős szakasz. Keleten nyílik az egyik kulcs helye, ahová meglehetősen sokáig tart bejutni – egy teremben legalább féltucat kapcsoló vár ránk, némelyik falakat mozgat, némelyik teleportot rak ki, megint mások újabb kapcsolókat hoznak elő, de akad olyan is, amelyik egyszerűen csak csapda. A megfelelő kombináció azonban meghozza a jutalmát… Egy szintén a Medúza terméből nyíló, apró helyiségben van elrejtve a második tükörkulcs: pontosan az északi fal közepén található egy illúziófal, mögötte egy zárt ajtó.
A harmadik kulcs lelőhelye is a főteremből nyílik, északnyugaton. Itt három teleportot találhatunk, a középső vezet el egy kisebb terembe, ahol láthatatlan teleportok, lyukak, csapdák, oszlopok, illúziófalak és egy titkos kapcsoló nehezíti meg az utat a kulcsig.
A Medúza főtermében is láthatatlan csapdákba és teleportokba botolhatunk, így nem árt, ha egy Detect Trap varázslat ezen a szinten mindig aktivizálva van…
A három tükörkulcs segítségével végül megszerezhetjük a tükörpajzsot a főterem közepéből. Adjuk a harcos jobb kezébe, akár egy fegyvert, és rontsunk rá vele a Medúzára – őméltósága azonnal megsemmisül. Itt is, mint minden alvezérnél, megszerezhetjük a felső, „kosfejfalas" szint egyik ajtajának kulcsát (ott járva ne feledkezzünk meg összeszedni mögüle a szupererős bónusztárgyakat), de itt ne hagyjuk a lényeget: minden alvezér őriz egyet a négy fő fegyverből, amiket hajdanán a négy legendás hős forgatott: ezek a Soulfreezer, a Forcehammer, a Vortex és a Protector.

Ram Demon

Itt kosfejű szörnyek várnak ránk, valamint elvétve „fallények", akik gyakorlatilag éppen úgy néznek ki, mint a falak, csak mozognak, és nagyokat harapnak belénk. Szívósak, de megölhetőek.
Nyugatra egy nagyobb teremben szépen sorban előhozhatók a kapcsolók, amik a szemközti falból nyíló járatokat tárják fel. Az egész pályára érvényes az, hogy rengeteg kapcsolót és titkos kapcsolót kell megkeresnünk és átkapcsolnunk. Figyeljük a zsákutcákat!

Több, egymás felett álló szintből áll a Ram Demon birodalma, gyakran le-fel kell közlekednünk közöttük lyukakon leesve, lépcsőkön felmászva, hogy bejuthassunk az egyes szintek eddig elrejtett zugaiba. A lényeg, hogy minden talpalatnyi helyet járjunk be az összes szinten (kísérjük figyelemmel utunkat a térképeken). Akad itt egy problémás átjáró is, ahol ha véletlenül nem jó helyre lépünk, örökre bezáródva marad előttünk a járat, ezt valószínűleg elrontották a készítők: egy kisebb terem szemközti falából nyílik egy zsákutca, mellette egy fali kapcsolóval, előtte egy rálépős érzékelővel. Mindkettő a falat hivatott eltüntetni a zsákutca végéből. Vigyázzunk, hogyan kombinálunk velük, mert egyikük nem kapcsolható vissza, így a fal akár örökre zárva maradhat! Célszerű a próbálkozás előtt játékállást menteni.
Lesz itt is „kérdezőhely", de a válaszhoz szükséges infó itt is el van hintve a pályán.
Egy másik nehezebb rész egy hatalmas terem, tele láthatatlan teleporttal. Szerezhetünk ugyan a sikeres átjutáshoz egy útbaigazítást, de ha nem sikerül, az sem probléma. Egyszerű próbálkozással ki lehet tapasztalni, melyik az egyetlen helyes út a rengeteg teleport útvesztőjében. A terem északi részéből nyílik a Ram Demon terme, itt is vegyünk fel egy állást. (A bejárat mellett akad egy „Shortcut" is, amivel majd visszafelé rövidíthetjük le az utunkat.)
A Ram Demon-hoz belépve nem sok időnk marad gondolkodni, azonnal támad. Essünk neki mi is minden rendelkezésre álló varázslattal és fegyverrel, szaporán ugrálva körülötte, mert két csapását senki nem éli túl. A legerősebb, 9.-10. szintű támadó varázslatokat (Gods Fury, Death Storm, Disrupt, Quake, Fire Maelstrom) gyűjtsük össze ellene. Létezik még egy fontos varázslat: a Dismiss, ami kevés eséllyel ugyan, de azonnal eltünteti ellenfeleinket, legyen az (Estoroth-on kívül) bárki, akár a négy alvezér egyike is!
A Ram Demon halálakor a szokásos kulcs és fő fegyver vár minket, itt azonban két helyre is el vannak rejtve a tárgyak, tehát jól nézzünk szét, törjünk át minden erőfalat, fedezzük fel a legtitkosabb zugokat is.

Water Lord

Hozzá csak akkor merészkedjünk alá, ha már mindenki védve van valamilyen módon a víztől. Nem baj, ha egy-két csapattag csak potion-okon tengődik, sokat lehet találni idelenn is, akárcsak gyűrűt és sisakot. A cél megtalálni és a helyükre tenni a kagylófoglalatokba illő négy gyöngyöt. Rengeteg az illúziófal, ezekre itt különösen figyelni kell! Ettől eltekintve ez talán a négy közül a legkönnyebb, legegyszerűbb pálya.
Szigonyos, halfarkú és piros, halszerű teremtmények állják utunkat – vigyázzunk, mert akad néhány olyan is közöttük, akiket nem megölni, sokkal inkább kiszabadítani kell a celláikból…



Estoroth háttal áll, de gyorsan feléd fordul



Estoroth örökre eltűnhet Astera bolygójáról

Nem árt azt is észben tartani ezen a szinten, hogy a víz alatt nem működik egyetlen tűz és bogár alapú varázslatunk sem. Ezeket tehát felesleges bekészíteni. Egy négyzet alakú folyosórendszer alkotja a pálya gerincét, aminek minden sarkában egy-egy ajtót kell kinyitnunk és bezárnunk a továbbjutáshoz. A négy ajtó mögötti négy szekcióban vannak elrejtve a gyöngyök és a hozzájuk tartozó foglalatok. Amikor minden gyöngy a helyére került, máris a Water Lord előtt állunk, aki azonnal nekünk esik. Semmi extra taktikára nincs szükség, csak püföljük és varázsoljuk, amíg bírjuk. Az alvezér halála után a szokásos bónuszolás következik.

Possessor

Ezt hagytam utoljára, ez a kedvenc szintem és alvezérem. Itt bizony komoly elakadások voltak annak idején, akár hetekig is.
A cél három korona megszerzése, amiket a foglalatukba rakva bejuthatunk a Lélekrablóhoz, aki bizony addig is néha teljesen váratlanul megtisztel

bennünket látogatásával. Ha úgy sikerül megölnie valamelyik csapattagot, hogy a támadása közben feketére változik, akkor nagy a baj, mert elrabolja a Death Gem-ünket, a lelkünket. Az adott karakter így nem támasztható fel, csak majd a pálya legvégén, amikor véglegesen sikerül megölnünk a Possessor-t.
Erre a szintre tehát célszerű felkészülni a lélekrablás elleni védelemmel (Possession Protection) tekercsekből, vagy a sok helyen található Guardian talizmánok viselésével.
Az alvezértől eltekintve egyébként senki más nincs az egész pályán, éppen ezért olyan félelmetes, amikor a nagy csendben váratlanul megjelenik a hátunk mögött, és elordítja magát. Ha szerencsénk van, és elég nagyokat sebzünk rajta (például nálunk van már a Doom Hammer, és a legkomolyabb varázslatokkal sorozzuk meg), akár meg is ölhető bármikor. De általában ha legyengül, azonnal eltűnik, hogy meggyógyítsa magát. Így ha találkozunk vele, leginkább csak arra ügyeljünk, hogy ne haljunk meg, amíg el nem tűnik ismét…
Keletre egy illúziófal mögött találhatunk egy ládában némi információt, három kulcsot a kezdéshez, és egy mostanra már használhatatlanul gyenge sebzésű, háromfejű buzogányt. A kulcsokkal nyitogassuk ki az ajtókat, mind a három mögött bonyolult manőverekkel megszerezhetünk egy-egy koronát.
Az első rész (délkeleten) több függőleges irányú, egymás mellett futó folyosóból áll. Ezeken végig kell szaladni, beleesni a teleportba, megfordulni, rohanni a következő kapcsolóhoz, ami újabb teleportot rak ki, stb. miközben lyukak is nyílnak meg mögöttünk… Elsőszörre tehát nem biztos, hogy sikerül időben elcsípni a legutolsó folyosó végét. Itt van az első korona.
A másodikhoz fel kell gyalogolnunk északra (áttörve néhány igen erős varázsfalat). Itt iszonyatos kapcsolgatással mindig újabb járatokat nyithatunk meg, bennük újabb kapcsolókkal. Előbb-utóbb megszerezhetjük az északkeleti részen a koronát.
A harmadik korona délnyugatra található, egyben ez a hely volt számomra az egész játék legnehezebb része, a legtovább tartó elakadással. Van itt egy kereszteződés: északról érkezünk, délen egy teleport zárja le az utat, kétoldalt pedig egy-egy látszólag értelmetlen zsákutca található. Nos, ha a csapattal beállunk a keleti zsákutcába, akkor aktivizálunk egy hangtalan, láthatatlan kapcsolót, ami néhány másodpercig megszünteti a teleportot! Ide berohanva újabb furcsaságok következnek, bár csak egyikük említésre méltó: egy kis terembe érve bezáródik mögöttünk a bejárat. Akad itt néhány kapcsoló elrejtve a falakon, és miután ezeket átkapcsoltuk, szaladgálni kell középen, körbe-körbe. Legalábbis nekem erre nyílt ki a továbbvezető út. Itt van elrejtve a harmadik korona.
A koronákat a helyükre illesztve bejutunk a Possessor-hoz. Szerencsére a saját terméből már nem menekülhet el ha legyengült, így elpusztíthatjuk, és ha van halott a csapatban, visszakapjuk a karakter death gem-jét (ha már sikerült korábban megölnünk a Possessor-t, most csak egy üres terem vár minket).
Szedjük fel a szokásos bónusztárgyakat. Ha minden igaz, már nálunk van mind a négy fő fegyver. Menjünk vissza a kosfejfalas szintre.

A kripta

A kosfejfalas szint közepén lépkedjünk rá az összes, sorban előtűnő kapcsolóra, és bejutunk a Kripta legalsó szintjének lejáratához. Szerelkezzünk fel jól (feltétlenül vegyük kézbe a Doom Hammer-t), majd fáradjunk be Estoroth „lakosztályába".

A Halállovagok

Rögtön a harmadik komolyabb „kérdezőhely" fogad minket. A helyes válasz után bejuthatunk Estoroth személyes testőreinek, a Halállovagok termébe. Kevesen vannak, mindössze hatan, de így is nehéz lesz legyőzni őket. Ketten kint a nagyteremben őrködnek. Ugráljunk körülöttük, és a Doom Hammer-rel próbáljunk meg minél több sikeres találatot bevinni nekik, mert az életerejük több százra rúg! (közben persze varázsolhatunk is a legjobbakból, szerencsére hatnak rájuk).
Négy oldalt, négy ajtó van, amiket nemcsak kinyitni, de bezárni is kell ahhoz, hogy a kulcsokat őrző négy Halállovag megjelenjen a szobákban. Játékállásmentés sűrűn ajánlott ezen a pályán…
Ha megvan a négy kulcs, nyissuk ki velük a középen sorban megjelenő ajtókat, hogy végül elérjünk Estoroth-hoz. Menjünk bele bátran a szintkapuba, és csak utána mentsünk állást.

Estoroth

Leérve kapjuk a kezünkbe a négy fő varázsfegyvert: a harcos a Vortex-et, a pap a Forcehammer-t, a druida a Protector-t, a mágus pedig a Soulfreezer-t. Varázslatok nem kellenek, semmi más nem hat Estoroth-ra. Most vegyük fel utolsó játékállásunkat, majd lépjünk be az „Estoroth's Domain" feliratú ajtón.
Estoroth háttal áll, de gyorsan megfordul. Azonnal szembetűnik, milyen gyors. Próbáljuk meg tartani vele az iramot, miközben még véletlenül sem időzünk előtte sokat, mert azonnal lebénítja az egész csapatot, vagy mágiával lesebez. A csapat szerencsére kibír több varázslatot is, de ha Estoroth leguggol és összeteszi a kezét, akkor hatalmasakat képes sebezni – ilyenkor egy sikeres találat általában végzetesnek bizonyul.
Püföljük a két első karakterrel addig, amíg a Vortex és a Forcehammer kéken nem kezd világítani. Ekkor jobb gombbal klikkeljünk rá sorban mind a négy karakter fegyverére: a Protector a druidától először védelmet ad, a Soulfreezer a varázslótól pedig lefagyasztja Estoroth-ot egy darabig. A Forcehammer a paptól létrehozza a dimenziókaput mögötte, a Vortex a harcostól pedig belelöki abba.
Estoroth örökre eltűnt Astera bolygójáról. Győztél. Ekkor választhatsz, hogy felveszel-e most egy állást, vagy továbblépteted a játékot.
Ha játékállást veszel fel, akkor ugyan nem láthatod az End Sequence-t, de bejárhatod Estoroth titkos kriptajáratait, ahol megtalálhatod a négy legendás hős koponyáját, és természetesen szupererős tárgyakat (+10-es kard, kifogyhatatlan Quake varázsbot, sárkányúr páncél, stb). Ezt a szakaszt valószínűleg azért építették a játékba, mert úgy tervezték, lesz folytatás. Sajnos azonban közbejött a PC-s korszak, és nem lett az egészből semmi. Ha a „Continue"-t választod, nem vehetsz fel ugyan állást, de kapsz helyette valami mást…

Az End Sequence remek lezárása a játéknak, annak idején ez volt az egyik legjobb. Egy hangulatos aláfestő zene kíséretében kapunk egy áttekintést eddig véghezvitt tetteinkről, és tanúi lehetünk, amint a kripta beomlik, örökre maga alá temetve borzalmait. Mindenkinek jó szórakozást hozzá!



Amiga Mania értékelés

+ Elképesztően jó grafika, zene, hangulat
– A tervezett második rész sajnos nem készülhetett el

Szlobodnik „Sylon" Attila

10

Sensible World of Soccer



2011 július 30-31. Várna, Bulgária

Magyar amigás világbajnok!

A legendás futballjáték bulgáriai találkozójáról Hawkz (Hauck Zoltán) hozta haza a világbajnoki trófeát, így egy évig hivatalosan is magyar (Sensible) focista a világ legjobbja.

Aki hallott már arról, hogy a 90-es évek legjobb focis játéka, a Sensible Soccer újra él, online és élőben is számos versenyt tartanak, annak nem meglepő a hír, hogy idén már hetedik évben rendezték meg a sportág találkozóját és hivatalos világbajnokságát a Sensi Days-t. 2009-ben a Fuldában megtartott VB-n jártak először magyarok, tavaly Lengyelországban nem volt képviselőnk, de idén Várnába, a Fekete-tenger partjára ismét két magyar vállalta az utazás költségeit és fáradalmait.
E-sportolóink azonban nem utaztak hiába! Bromberg is jól szerepelt, de Hawkz a legnagyobb presztízsű versenyszámban, az Amigán rendezett viadalon tudott nyerni. (A VB-n a két fő versenyszám az Amigás és a DOS-os verzió, de mellette Sega és XBOX versenyt is rendeznek. Az Amigás győzelem a legértékesebb: egyrészt ez volt a játék eredeti platformja, másrészt ezt játsszák ma is online. Világbajnokunk (aki civilben egy kis csapat, a Majsi Táncsics elnöke) teljesítményére talán az teszi fel a koronát, hogy a nemzetközi mezőny számára ismeretlenül, élő összecsapások tapasztalata nélkül, kevés online, de évtizedes gép elleni gyakorlással érkezett. A bolgár, német, de különösen a lengyel esélyesek (a sportág egyértelmű nagyhatalma Lengyelország) némi döbbenettel nézték, majd megsüvegelték, ahogy a kiválóan védekező pécsi srác sorra gyűri maga alá a sportág sztárjait. Hawkz, aki online magyar bajnoki címet már nyert, több jelentős skalp után a döntőben a lengyelek kiválósága, Lobo ellen lépett pályára – az esélytelenek nyugalmával. Rögtön 1-0-s vezetést szerzett, de erre Lobo négy góllal válaszolt, sokak szemében lefutottá téve a meccset, már csak rutinja miatt is. A végén Hawkz szépített, így 2-4-gyel fordultak. A visszavágó túl sima volt VB-döntőnek: 1-0, 2-0, félidő, 3-0, 4-0 „nekünk". Lobo minden támadása visszajött a baranyai falról, és magyar lett a világbajnok!

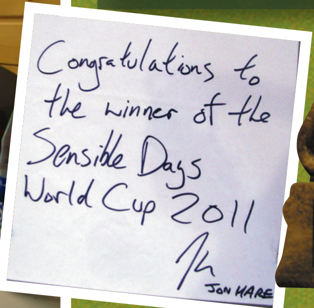
A trófea és érem mellett nemcsak egy felajánlott Amiga 600-assal gazdagodott, de talán ennél is nagyobb ereklye Jon Hare kézírásos gratulációja.

Részletesebb élménybeszámoló a sensiblesoccer.blog.hu-n olvasható!











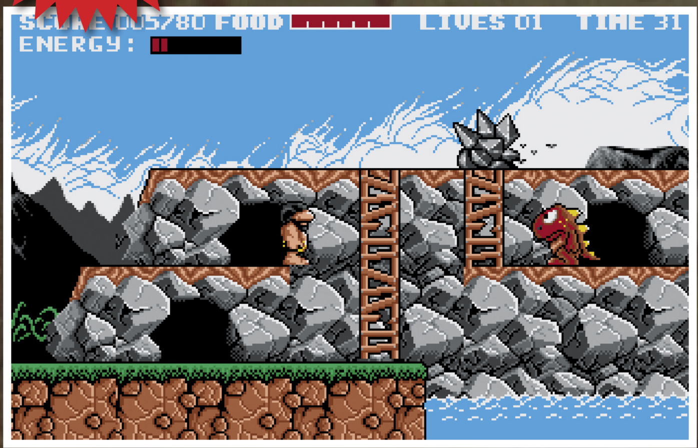
Utazás idősíkokon át: Az őskor

Az idők kezdete óta megvan bennünk a hajlam a játékra. Nyilván ez az egyik olyan tevékenység, ami a legtöbbet változott az évezredek alatt, főleg mivel a mai napig sorra jelennek meg újabb és újabb technikai csodák, amelyek kiszolgálják ezt az igényünket, de elég csak a hagyományos, például társasjáték-szerű megoldások sokszínűségére gondolni. Kedvenc gépünkre is nagy számban jelentek meg programok, amelyek egyfajta időutazást kínáltak fel, a valósnál talán (egyértelműen) barátságosabb és szórakoztatóbb módon érzékeltetve minden kor szépségét. Ennek kapcsán most egy, a tervek szerint több számon keresztülívelő ajánlósorozat segítségével próbálunk betekinteni a különböző korszakokba, indulva a kezdet kezdetétől.

1. rész

Prehistorik

KIADÓ: Titus
ÉV: 1991
VERZIÓ: A500, CDTV
STÍLUS: Mászkálós



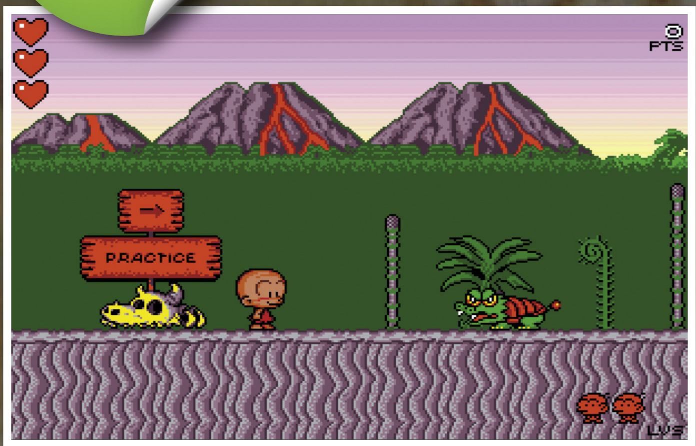


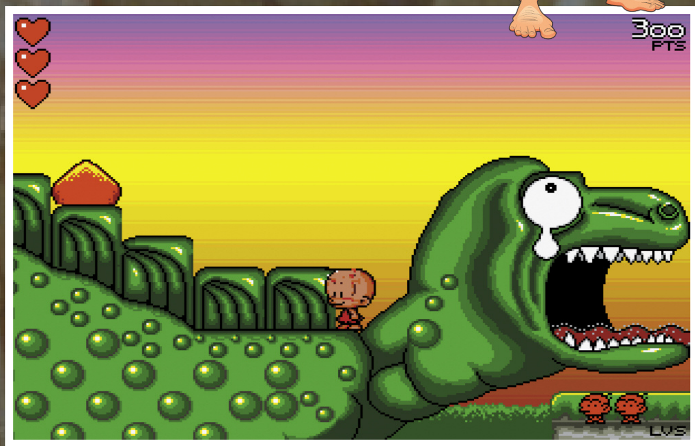
Egyike a kevés CDTV-re is megjelent akciójátékoknak. A stílusát tekintve egy mászkálós játékról beszélünk, amelyben a feladatunk az egyes helyszíneken eljutni azok egyik oldalától a másikig, miközben mindenféle szörnyek és egyéb életveszélyes akadályok állják utunkat. Játék közben a grafika tehát nem folyamatosan scrolloz, hanem egy képernyő méretű területet látunk, amelynek határain belül kell megtalálnunk a továbbjutás módját. A grafika egész kellemes, bár inkább funkcionális, a karakterek ábrázolása a maguk egyszerű módján kellően rajzfilmszerű, ezáltal könnyen szerethető. A program nehézségét a sajátságos mozgás és ütközésfigyelés adja, amely miatt a játszhatóság is tartogat izgalmakat. A nem túl bonyolult játékmenet miatt a legfiatalabb generáció is könnyedén elboldogulhat vele.

BC Kid

KIADÓ: Factor 5
ÉV: 1993
VERZIÓ: A500
STÍLUS: Mászkálós







Egy újabb mászkálós program, amely némileg egyszerűbb játékmenetével és ehhez igazított, „letisztult" grafikával szolgálja ki a fiatalabb korosztályt is, amely esetleg még csak ismerkedik a számítógépes játék élményével. A főhős ez alkalommal is egy kissrác, aki pályák sokaságán keresztül küzdi előre magát, hogy legyőzve megannyi gonoszt, ő is elnyerje méltó jutalmát. Az sajnos tény, hogy nem ez a Factor 5 legnépszerűbb, legismertebb munkája, de ettől függetlenül a megjelenése idején igen népszerű volt, meglepően jó értékeléseket kapott.



Chuck Rock

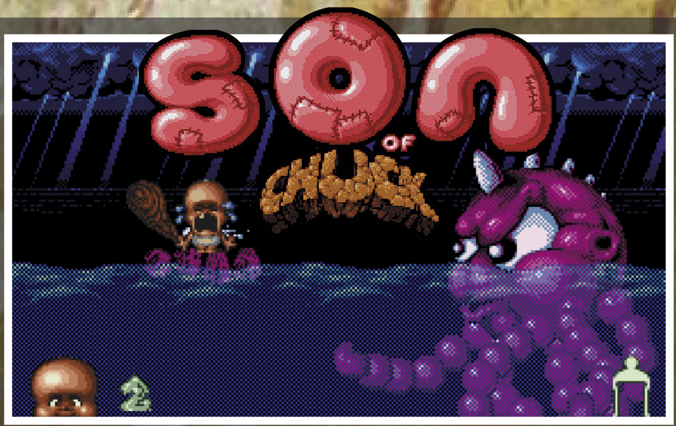
KIADÓ: CORE DESIGN
ÉV: 1992
VERZIÓ: A500, CD32
STÍLUS: MÁSZKÁLÓS





Igazából lehet, hogy ezzel a programmal kellett volna kezdenünk. Ez a program mutatja be a „Local Hero", Chuck Rock életét, amint békésen telnek hétköznapjai formás kedvesével Opheliával, mígnem az ördögi Gary Gritter szemet nem vet aszszonypajtására. Amint az a kiváló, rajzfilm stílusú introból is kiderül, a kor szelleméhez híven bunkósbotjával meggyőzi a hölgyeményt, hogy igenis jobb lesz neki faképnél hagyni férjurát, hogy új életet kezdjenek Gary nagy örömére. Persze ezt Chuck nem nézheti tétlenül, és elindul, hogy visszaszerezze nehezen becserkészett nejét. A lehető leginkább klasszikusnak nevezhető mászkálós program, amiről ezúton értekezünk. Idióta poénok, dögös zene, változatos pályák és megszámlálhatatlan ellenfél. A program címképernyője is csak annyira statikus, amennyire egy éppen játszó rock zenekar az lehet. Külön felhívnám a figyelmet, hogy nem egyszerűen látunk valamit a képernyőn, míg szól egy bármilyen zene, a színpadon az egyes hangszerek akkor szólalnak meg, amikor a kérdéses zenész a „húrok közé csap"! Hosszú küldetés vár tehát ránk kedvenc előemberünk oldalán, amelynek talán egyetlen szépséghibája, hogy nem ad lehetőséget a folytatásra, így egy lendülettel kell(ene) végigcsinálni. Ezt érdemes megnézni.

Son of Chuck

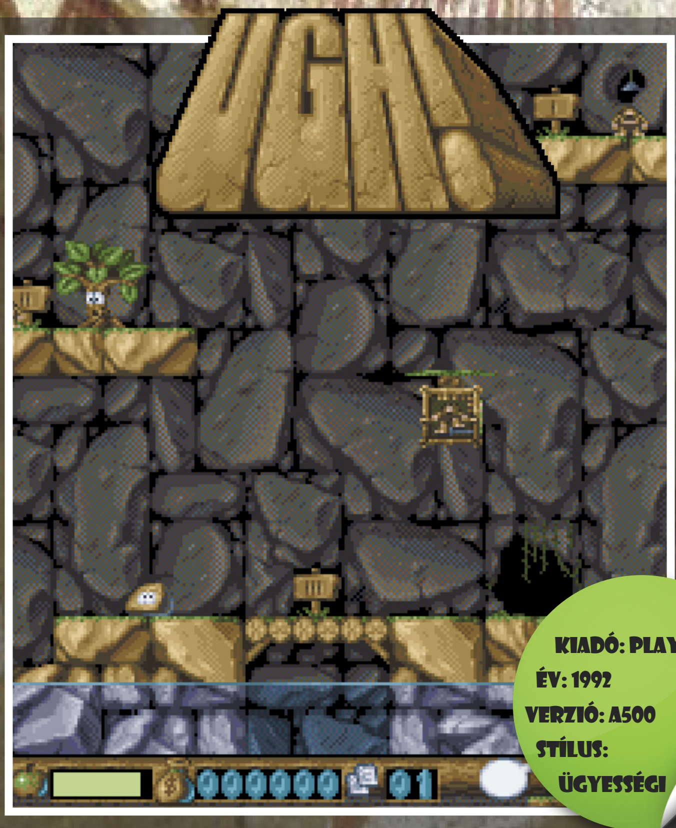


A nagy sikerre való tekintettel várható volt, hogy lesz a Chuck Rocknak folytatása. Ebben az epizódban meglehetősen nagyot ugrunk a történetben. Chuck sikeres családegyesítést követően apaként éldegéli mindennapjait, egyedüli beteljesülésre váró álma, hogy a múltkori kis csetepaté után beindult vállalkozását sikerre vigye. Ez olyannyira jól sikerült, hogy ez alkalommal egy riválisa őt magát ejtette foglyul, így próbálva meg félreállítani a vadkapitalizmus építésében. Ezt persze Chuck Jr. nem hagyhatja szó nélkül, és látva, mi történt tisztességben őszülő-kopaszodó atyjával nekiindul, hogy rendet tegyen az őskáoszban. A program tehát jól követi az elődje által megjelölt irányt, kiváló grafika, kellemes hanghatások kísérik. Az első részhez képest zeneileg nem sikerült annyira átütő slágert hozni, de azért remek időtöltést ad összességében a mű.



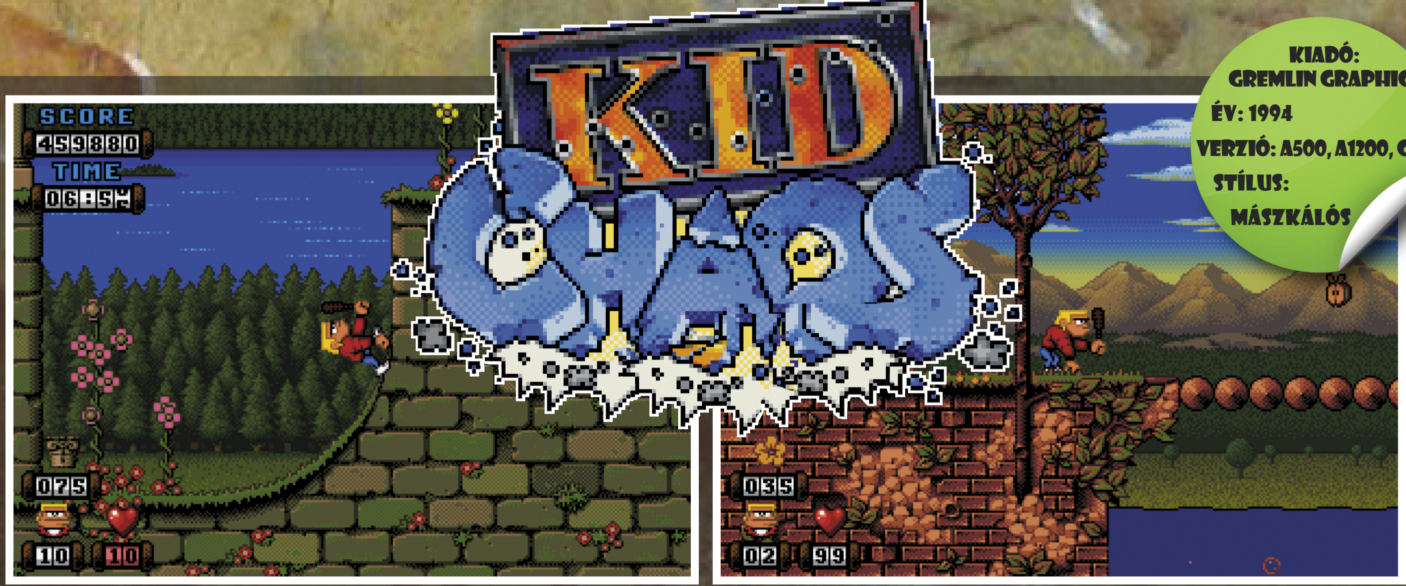
KIADÓ: CORE DESIGN
ÉV: 1993
VERZIÓ: A500, CD32
STÍLUS: MÁSZKÁLÓS

Ugh!



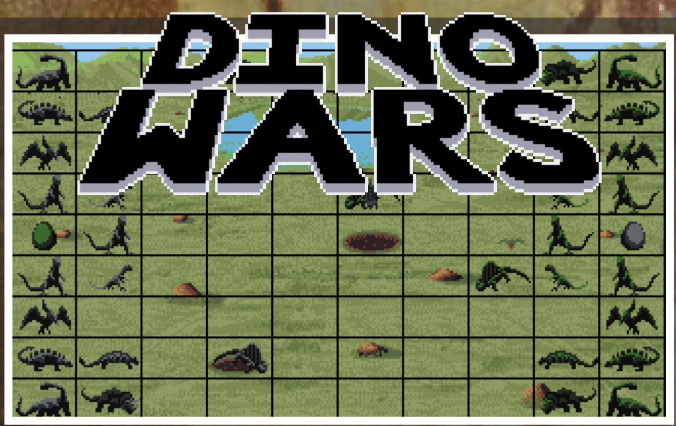
KIADÓ: PLAYBYTE
ÉV: 1992
VERZIÓ: A500
STÍLUS: ÜGYESSÉGI

Az emberré válás egyik mérföldköve volt a szerszámok és komolyabb gépek kifejlesztése, erre a koncepcióra épül ez a program. Főhőse fejéből kipattan a nagy ötlet, miszerint jó lenne rövid úton meggazdagodni. A cél érdekében légi taxi szolgáltatást indít be embertársai kisebb-nagyobb örömére. A feladat nem veszélyektől mentes, mivel több zavaró tényező akár egyidejű megléte is igen komoly kihívást jelenthet, amely lehet egy pterodactylus, ami véletlenszerűen szeli át a játékteret, triceratops, amelyet ingerel, hogy leszállunk a területére, de megeshet, hogy egyre emelkedő vízszint elől menekülnek potenciális ügyfeleink. A rendelkezésre álló idő mellett energiánk is rohamosan fogy, ez ellen egy (pislogó) kavics fára dobásával, majd a felvehető gyümölcsök elfogyasztásával tudunk védekezni. A játékban a fizika szabályai is jól érvényesülnek, ennek az alapja egyébként a Thrust című klasszikus. A program szerencsére pályakódokat ad, így ha kellő rutint szereztünk, nem kell minden betöltés alkalmával újra a legelejéről kezdeni küzdelmet.



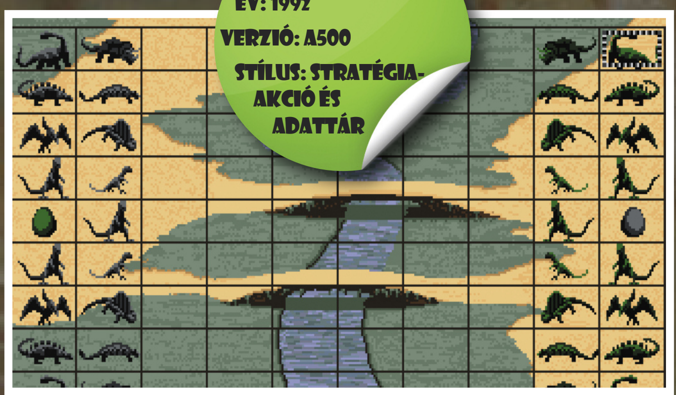
KIADÓ: GREMLIN GRAPHICS
ÉV: 1994
VERZIÓ: A500, A1200, CD32
STÍLUS: MÁSZKÁLÓS

Ez a program kissé kilóg a sorból. A stílusa egyértelműen mászkálós, kisebb arcade elemekkel megtűzdelve, azonban kevésbé mondható el hogy az ősközösségi élet mindennapjairól igyekszik részletekben gazdag képet festeni, inkább érintőlegesen kapcsolódik a most taglalt idősíkhoz. A főhős egy őskori kölyök, akit tudósok akarata ellenére más idősíkba teleportáltak. Főszereplőnk persze a maga faragatlan módján kíván rendet tenni a rá törő ellenfelek sokaságában, hogy végül visszatérhessen jól megszokott környezetébe. A programot az az Andrew Morris és Shaun Southern páros jegyzi, akiknek a Super Cars-okat és a Lotus trilógiát is köszönhetjük. A zenei hangulat inkább kissé újhullámos (bár lehet rá táncolni is), ellenben a grafika hibátlanul hozza a Sonic-os őrületet. Hihetetlen sebességre tud gyorsulni emberünk, hogy aztán lendületből oldja meg az egyes csapdák között a látszólag legyőzhetetlen feladatokat. A játék egyik iskolapéldája az Amiga grafikus képességeinek, a többszintű scrollozás és a hibátlan képkezelés egyértelműen az egyik leglátványosabb programmá emeli ezt a produkciót. A játék egyébként számos pályára és bonus-szintre van osztva, többek között Arkanoid-ot is lehet vele játszani. A játék menüjében a „HARDASNAILS" kódot megadva a cheat-opció is elérhetővé válik, egyébként pályakódok segítségével lehet a küzdelmet valamelyik komolyabb pályáról folytatni.



Ez a program a maga két lemezén megpróbál legalább érintőleges szinten betekintést adni abba az időszakba, amikor még dinók uralták a Földet. Ez a program is részlegesen kapcsolódik ehhez a rovathoz, de úgy gondolom, sajátosságai révén jogosan szerepel felsorolásunkban. A programot két fő részre tagolhatjuk, egy 1:1-es küzdelemre, amely kiegészít egy stratégiai játékot, illetve egy „enciklopédiára", amely több, az őskorban létezett állatról próbál lényegi információkkal szolgálni. A stratégia egy táblajáték keretében valósul meg, ahol a sakkhoz hasonlatosan felsorakoznak dinoszauruszaink. Itt körökre bontva felváltva léphetnek a játékosok. Ha két ellentétes dinoszaurusz ugyanarra a mezőre igyekszik, a párharc elkerülhetetlen. Ez a rész egyébként egy kezdetleges verekedős játékban ölt testet. Néhány mozgáskombináció, digitalizált effektusok, kicsit „darabos" grafika. Igazság szerint átütő sikere lehetett volna, ha CDTV-re vagy netán CD32-re jelenik meg.

KIADÓ: DIGITEK
ÉV: 1992
VERZIÓ: A500
STÍLUS: STRATÉGIA-AKCIÓ ÉS ADATTÁR





KIADÓ: IMAGITEC DESIGN - MIRAGE
ÉV: 1993 - 1995
VERZIÓ: A500, CD32
STÍLUS: ÜGYESSÉGI

Ezt a programot a megjelenése előtt sokszor a Lemmings-hez hasonlították. Meglehetősen komoly baki, mivel teljesen más feladatok, körülmények és lehetőségek övezik ezt a sorozatot. A játék lényege, hogy nemcsak elinduljunk, de a lehető legmesszebb jussunk az emberré válás rögös útján. Különböző kalandokba bonyolódnak fejlődőképes kis törzsünk tagjai, amely lehet valamilyen meghatározó tárgy (dárda, kerék, tűz, stb.) feltalálása, vagy akár egy csapdába esett társunk kiszabadítása. Mindezek során a törzsnek egy csapatként kell helytállnia, segítve a továbbjutást a megoldás felé. Az első rész a maga három lemezével igazán kellemes körítést nyújt, de általában elmondható, hogy a trilógia minden eleme igen szórakoztató. A minőséget, bátran kijelenthetjük, az első rész állítja be. Rajzfilmszerű átvezető animációk, ütős (szó szerint) zene, amely kiváló hangulatteremtő az egész játék során. Személy szerint azt is nagy ötletnek tartom, hogy a lemezcseréket ennél a résznél az A500 verzió esetén egy kőből faragott floppy diszk mellett üldögélő, doboló őslakó jelzi. Nem annyira akciójáték, mint inkább jó tervezést és összetett gondolkodást igénylő program, amelynek ha ráérez valaki a (nem túl bonyolult) logikájára, komoly sikereket tud elérni. Eredetisége és minősége miatt mindhárom rész kipróbálása javasolt.


Astaroth
beware
The Angel of Death
HEWSON